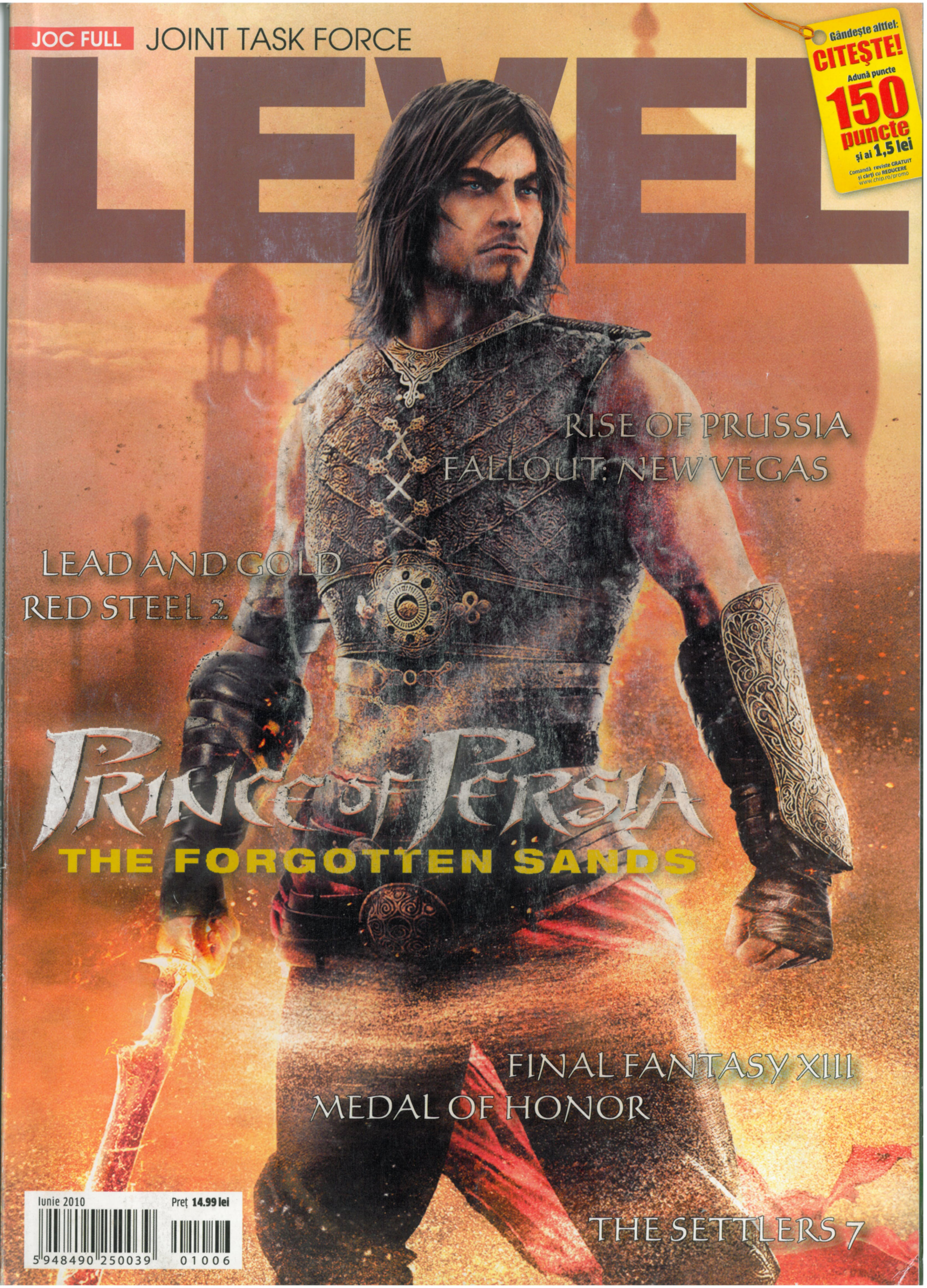

JOC FULL
JOINT TASK FORCE
LEVEL
Gândește altfel:
CITEȘTE!
Adună puncte
150 puncte
și ai 1,5 lei
Comandă reviste GRATUIT
și cărți cu REDUCERE
www.chip.ro/promo
RISE OF PRUSSIA
FALLOUT: NEW VEGAS
LEAD AND GOLD
RED STEEL 2
PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS
FINAL FANTASY XIII
MEDAL OF HONOR
Iunie 2010
Preț 14.99 lei
5 948490 250039
01006
THE SETTLERS 7

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS) (bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Dan Darie (jack@level.ro)
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore (sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT — LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA — Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediţie.

În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

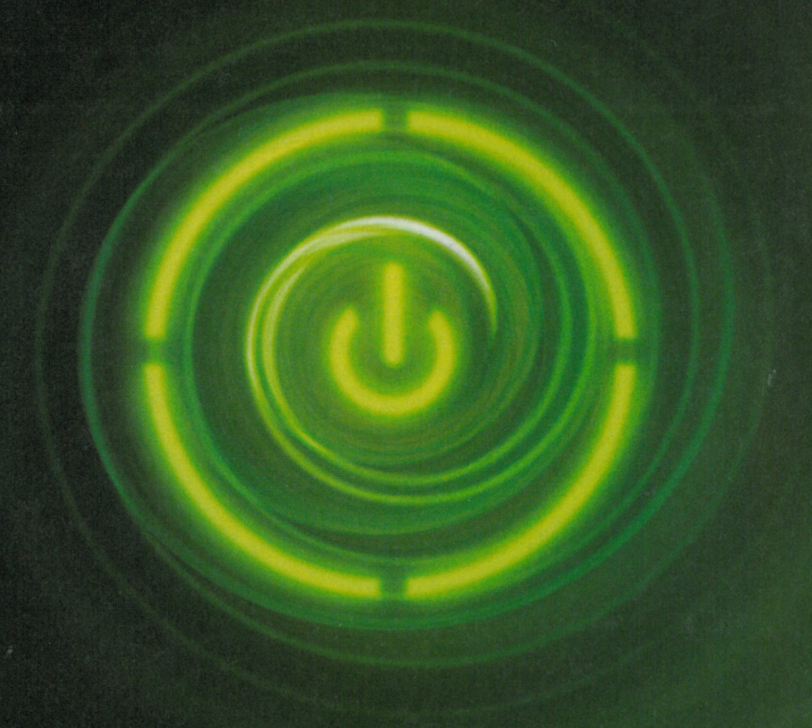
Inserent	Pagina
Asus	17
Artmania	51
Best Distribution	35, 100
D-Link	47
Ubisoft	7

BATE VÂNTUL SCHIMBĂRII

Bomba zilei. Una pe care n-a văzut-o nimeni şi a aterizat tocmai acolo unde mă aşteptam mai puţin, adică la Microsoft, de unde soseşte vestea dispariţiei din birourile companiei a două nume cu greutate în cadrul ei, personaje ce i-au marcat existenţa în trecutul mai mult sau mai puţin îndepărtatt – capii departamentelor Entertainment şi Devices, în traducere Xbox şi Games for Windows.

După 22 de ani, Robbie Bach, preşedintele diviziei Entertainment părăseşte compania Microsoft, în cadrul căreia a jucat un rol vital. Vestea este cu adevărat surprinzătoare dacă stăm să ne gândim că Bach a avut un rol foarte important în lansarea consolelor Xbox şi Xbox 360. Iar Xbox 360 pare s-o ducă foarte bine. Într-o declaraţie oficială, Robbie Bach a invocat motive personale, dar este greu de crezut că acestea l-ar fi împiedicat să-şi continue cariera cu adevărat. Mai mult decât atât, J. Allard, vicepreşedintele diviziei Design and Development, pleacă împreună cu el. „Tăticul Xbox-ului" a avut o contribuţie majoră în dezvoltarea consolei cu care defilează acum Microsoft, deci de ce această schimbare? De ce personajele cheie din cadrul Entertainment şi Devices de la Microsoft, departamentul responsabil cu dezvoltarea telefoanelor mobile, a consolei Xbox 360 şi Zune, pleacă tocmai acum când competiţia cu Google, Nintendo şi Sony este atât de acerbă? Probabil că mai marii de la Microsoft au decis să se reorienteze, dar înspre ce? Vor renuţa oare la dezvoltarea unei noi console Xbox, iar dacă da, ce mediu vor alege? Întrebări şi întrebări. Poate că cei doi nu mai corespund nevoilor Microsoft. Dar dacă este aşa, care sunt acum acestea? Un lucru este însă cert: după lansările Project Natal, Windows Phone 7 şi Office 2010, ne aşteptă alte surprize. Când, cine şi cu ce, rămâne de văzut, dar sunt sigur că nu va dura foarte mult. Oare ce ne rezervă viitorul în cazul Xbox 360?

■ KiMO



CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO



1. Prince of Persia
2. Sam & Max 301
3. The Whispered World

Koniec



1. 2010 FIFA World Cup South Africa
2. Prince of Persia
3. Sam & Max 301

cioLAN



1. Sam & Max 301
2. Din's Curse
3. Prince of Persia

Marius Ghinea



1. Rise of Prussia
2. The Whispered World
3. Prince of Persia

Caleb



1. The Whispered World
2. Sam & Max 301
3. Din's Curse

BogdanS



1. Asus Eee PC T101MT
2. LG HB45E
3. Nox CoolBay Devil Edition













JTF JOINT TASK FORCE





Joint Task Force nu a avut succes printre critici, mai ales din cauza unor aspecte legate de stilul general de joc al gamerilor. Însă ce ne facem când jocul se adresează unei pături nu neapărat mai puţin pretenţioase, ci poate mai hardcore? Exact acelui grup de gameri ne adresăm noi acum.

Se ştie că progresul este în general rezultatul încercărilor prin care trebuie să treacă o societate în drumul său. Unul dintre motoarele cele mai eficiente în sprijinul acestui progres a fost războiul. Este un fapt recunoscut şi băgat la cap de toată lumea. Ei bine, deşi cu toţii suntem de aceeaşi părere, suntem în continuare mari doritori de Pace. Motivele sunt cât se poate de personale şi au de-a face cu propria piele. Adevărul e că ne este frică de război pentru că echivalează cu încetarea din existenţă sau cu o viaţă de câine pe durata sa şi, ca să fim şi mai sinceri, mă îndoiesc că avem conştiinţa necesară pentru a ne pune problema binelui urmaşilor. Individualismul acela arhetipal nu ne lasă să mergem prea departe cu gândul. Se pare însă că în ultimii 50 de ani unii oameni au găsit un compromis, şi anume asigurarea păcii prin intermediul războiului. Este o sursă de progres de sine stătătoare care se autoîntreţine, resursele investite fiind practic perfect justificate. Dacă Pace=Război, e clar că şi Război=Pace, ceea ce e clar unde duce.



Evenimentele se petrec în zilele noastre. Lumea a creat un detaşament multinaţional de luptă antiteroristă şi de menţinere a păcii cu numele de Joint Task Force. Scopul declarat al acestui detaşament este de a reuşi acolo unde alţii nu sunt în stare şi de a-i aduce în faţa legii pe cei răspunzători. Da, asta implică în general capturarea lor cu sângele în mişcare şi nu asasinarea „justificată" legal. Evident, acest lucru nu e posibil, fapt demonstrat încă din a doua misiune. Motivul este simplu şi anume acela că şi JTF trebuie să execute ordine. Mai departe, cea mai mare problemă a acestui grup de „eroi" este că trebuie să-şi asigure baza materială din fonduri proprii. Acestea sunt obţinute din ducerea la bun sfârşit a obiectivelor unei misiuni. Banii se câştigă şi se folosesc pe câmpul de luptă. Asta nu implică construirea de baze ca în orice RTS, ci achiziţionarea de trupe care vor fi aduse instant pe câmpul de luptă. Însă... banii nu aduc fericirea, iar pentru ca lumea să plătească e indicat să omiţi a aduce în faţa justiţiei pe unul sau pe altul. Interesant este faptul că pentru prima dată într-un joc a fost introduș „Efectul Media". Acesta înseamnă faliment sau succes, în funcţie de ce urmăresc civilii la televizor. Iar cum media are interese proprii... a menţine o imagine pozitivă exclude detonarea carului 2 de reportaje, cum probabil veţi avea tendinţa. Cert este că media e cu ochii pe voi şi generalii ăia de sus cu ochii pe media... Aşa că evitaţi asasinarea civililor, aşa cum aţi avea tendinţa citind cele menţionate mai devreme.

Procesor 2 GHz
Memorie 512 MB RAM
Accelerare 3D 128 MB VRAM

CUPRINS DVD

DVD HIGHLIGHTS

DIN'S CURSE

În Din's Curse putem explora vaste caverne subterane, spinteca monştri şi rezolva quest-uri dinamice, evitând capcane. Vine cu 141 de combinaţii între clase de personaje şi un număr infinit de oraşe generate în mod dinamic.



EASTERN FRONT

Un excelent mod pentru jocul de strategie Company of Heroes, care ne expediază pe frontul rusesc al celui de-al Doilea Război Mondial.



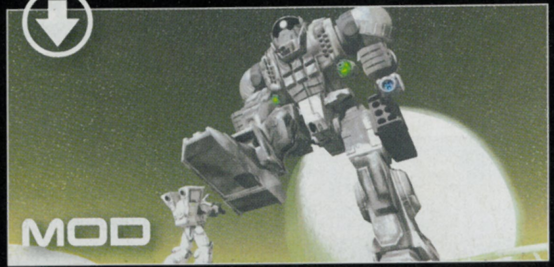
SAM & MAX 301

A început un nou sezon! În primul episod al acestuia – The Penal Zone – Sam şi Max împing şi mai departe aventura.



MECHWARRIOR LIVING LEGENDS

Cine n-a auzit încă de MechWarrior, să audă! Să-şi instaleze apoi jocul Crysis şi să instaleze modul care readuce la viaţă legendele de altădată.



THE WHISPERED WORLD

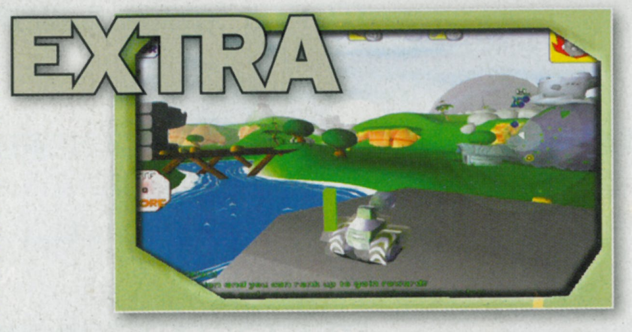
Un joc de aventuri frumos care ne poartă într-o lume fascinantă. Jocul îmbină armonios elementele fantasy cu tonuri melancolice pentru a da naştere unei poveşti impresionante, de proporţii epice.



CALL OF DUTY: BLACK OPS

Următorul Call of Duty va fi mai bun sau nu va fi deloc.





TINY TANKS ONLINE (JOC COMPLET)

Un joculeţ foarte simpatic şi gratuit care ne invită să urcăm în tancuri şi să supravieţuim în lupta online pe care o putem purta împotriva altor jucători.

NOTĂ

Interfaţa DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) şi BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!

www.level.ro

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD



Ubisoft a dezvăluit câteva detalii legate de Assassin's Creed: Brotherhood, primul joc al seriei care va avea multiplayer. În acest mod de joc, fiecare jucător va avea posibilitatea de a alege dintr-o gamă variată de personaje unice, fiecare dintre acestea având arme și tehnici de asasinare specifice clasei din care face parte.

În single player (15 ore de gameplay) vom intra din nou în pielea lui Ezio, devenit între timp Master Assassin, vom cutreiera Roma în lung și-n lat și vom lupta împotriva Ordinului Templierilor. Vom putea colabora din nou cu Leonardo da Vinci și Caterina Sforza și îl vom cunoaște pe Niccolo Machiavelli. Un aspect interesant în single player este acela că vom putea recruta și antrena asasini, pe care îi vom putea trimite apoi în diferite zone ale orașului pentru a îndeplini diverse misiuni sau îi putem chema în ajutor atunci când avem nevoie. Cu banii câștigați din misiuni putem revitaliza economia orașului, atrăgând astfel populația de partea noastră, ceea ce va duce la deblocarea de noi facțiuni și misiuni.

Yves Guillmot, CEO Ubisoft, a dezvăluit într-o conferință de presă că multiplayer-ul noului Assassin's Creed, și anume Brotherhood, va intra în faza de beta test. Data la care va începe beta-ul nu a fost dezvăluită și nici platformele destinate testului. Guillmont a mai ținut să precizeze că mai multe dezvăluiri despre Brotherhood vor fi făcute la E3.

Reamintim că Assassin's Creed: Brotherhood va fi lansat în iarnă pentru PC, PS3 și Xbox 360 și este dezvoltat de Ubisoft Montreal în colaborare cu studiourile din București, Singapore, Quebec și Annecy.

Și pentru că tot vorbim de Assassin's Creed, Ubisoft a anunțat că cel de-al doilea joc al seriei s-a vândut în aproape 9 milioane de exemplare până la sfârșitul lunii martie.

FALLOUT: NEW VEGAS COLLECTOR'S EDITION



Bethesda a anunțat că va lansa o ediție de colecție a jocului Fallout: New Vegas. Acesta va conține un pachet de cărți de joc, poker chips, un DVD cu „Making Of" și cartea „All Roads" scrisă de directorul de creație de la Obsidian Entertainment și realizată în colaborare cu Dark Horse Comics. Din păcate, cel puțin pentru moment, Collector's Edition a fost anunțat doar pentru SUA și va costa 70 de dolari pentru PC și 80 de dolari pentru console.



TOM CLANCY'S H.A.W.X 2

Ubisoft declară că jocul Tom Clancy's H.A.W.X 2 se află în dezvoltare la studioul din București. Jocul este planificat să apară în toamna acestui an pentru Microsoft Xbox 360, Sony PlayStation3, Nintendo Wii și pentru PC.

„Cu peste un milion de unități vândute la nivel global, Tom Clancy's H.A.W.X a devenit unul dintre brand-urile de succes ale Ubisoft", a declarat Bogdan Bridinel, Director creativ în cadrul Ubisoft. „Noul joc H.A.W.X este inspirat din cărțile Tom Clancy și va permite jucătorilor să retrăiască experiența intensă care a impus H.A.W.X ca un brand de succes."

KING'S BOUNTY: CROSSWORLDS



Ucrainenii de la Katauri, părinții a două dintre cele mai îndrăgite jocuri care s-au perindat prin redacția LEVEL (King's Bounty: The Legend și King's Bounty: Armored Princess), nu s-au lăsat pe tânjală. Astfel, suntem informați că în țara vecină și din când în când prietenă ni se pregătește un expansion major (și standalone) pentru King's Bounty: Armored Princess. Împricinatul se numește King's Bounty: Crossworlds și va atenta la timpul nostru liber cu două campanii noi (Champion of the Arena și Defender of The Crown) și cu un expansion masiv pentru campania din Armored Princess (quest-uri, vrăji și unități noi).

Am lăsat la urmă ce era mai bun și vă mai anunțăm că ucrainenii de la Katauri au plecat într-un final urechea la rugămințile fierbinți ale fanilor seriei. Drept urmare, Crossworlds va fi lansat împreună cu un editor. Dacă e să dăm crezare comunicatului de presă trimis de 1C, va fi lansat în ultimul trimestru al anului 2010. Minunat, vom sărbători acest anunț cu o poză cu Amelie. Scăldați-vă ochii…

EA VA LANSA...

Fiindcă nimic nu ne bucură mai mult ochii și spiritul decât o listă frumos ordonată, de preferință cu jocuri, vă informăm că Electronic Arts a dat publicității o asemenea listă care conține titlurile pe care le va lansa în anul fiscal 2011, mai exact în perioada 1 aprilie 2010 - 31 martie 2011. Fără alte comentarii, iată la ce trebuie să ne așteptăm:

1 aprilie - 30 iunie 2010
- Skate 3 (Console)
- Green Day: Rock Band [Distribution] (Console)
- APB / All Points Bulletin [Distribution] (PC)
- 2010 FIFA World Cup South Africa (Console, Handheld/Mobile)
- Tiger Woods PGA TOUR Online (PC)
- Tiger Woods PGA TOUR 11 (Console, Handheld/Mobile)

1 iulie - 30 septembrie 2010
- Need for Speed World (PC)
- NCAA Football 11 (Console)
- EA SPORTS FIFA Online (PC)
- Madden NFL 11 (Console, Handheld/Mobile)
- FIFA 11 (Console, Handheld/Mobile, PC)
- NHL 11 (Console)
- MySims SkyHeroes (Console, Handheld/Mobile)

1 octombrie - 31 decembrie 2010
- Medal of Honor (Console, Handheld/Mobile, PC)
- Crysis 2 [Co-Published] (Console, PC)
- Need For Speed Title TBA (Console, Handheld/Mobile, PC)
- EA Partners Game TBA [Distribution] (Console, Handheld/Mobile)
- EA SPORTS MMA (Console, Handheld)
- FIFA Manager 11 (PC)
- NBA Jam (Console)
- NBA Live 11 (Console, Handheld/Mobile)
- EA SPORTS Active Title TBA (Console)
- EA SPORTS Active 2.0 (Console, Handheld/Mobile)
- FAMILY GAME NIGHT 3 (Console)
- LITTLEST PET SHOP 3 Biggest Stars (Handheld/Mobile)
- MONOPOLY Streets (Console, Handheld/Mobile)
- Harry Potter TBA (Console, Handheld, PC)
- EA Play Game TBA (Console, PC)
- The Sims 3 (Console, Handheld/Mobile)

1 ianuarie - 31 martie 2011
- Dead Space 2 (Console, Handheld/Mobile, PC)
- Dragon Age Title TBA (Console, Handheld/Mobile, PC)
- Bulletstorm [Co-Published] (Console, PC)
- Need For Speed TBA (Console, PC)
- EA SPORTS Fighting Title TBA (Console, Handheld/Mobile)
- New Sims Title TBA (PC)
- Spore Title TBA (PC)



THE FORCE UNLEASHED II ÎN OCTOMBRIE

LucasArts anunța în decembrie la VGA că va lansa Star Wars: The Force Unleashed II. Dar de atunci nu a mai dat nicio informație legată de joc. De curând, producătorii au scris pe pagina de Facebook a jocului că The force Unleashed II va fi lansat în data de 26 octombrie 2010. Platformele pentru care este dezvoltat jocul sunt PS3, Xbox 360, PSP, DS și Wii.

ACTIVISION, AURUL ȘI DLC-UL

Activision a declarat că primul DLC pentru MW2, Stimulus Package, s-a vândut în 17 milioane de exemplare. Vă reamintim că prețul acestui DLC este de 15 dolari. Astfel, Activision și-a mai umflat buzunarele cu peste 250 de milioane de dolari.

Repetăm, poate n-ați realizat enormitatea situației. Un pachet de cinci hărți (dintre care două le-ați mai întâlnit în primul Modern Warfare), „evaluat" de companie la aproximativ cincisprezece dolari/euro (cât o treime dintr-un joc AAA în care s-au pompat o groază de timp și fonduri și un sfert din prețul lui Modern Warfare 2), s-a vândut în șaptesprezece milioane de exemplare deși internetul a luat foc când oficialii Activision au anunțat prețul. Și acesta e doar începutul, căci cei de la Activision au pregătit un al doilea pachet de cinci hărți (dintre care două… deja știți povestea), Resurgence Pack, care va fi lansat în data de 3 iunie și va costa tot în jur de 15 dolari (euro).

Vă dați seama, sperăm, că asistați la un moment istoric și că de-acum înainte ar cam trebui să vă luați gândul de la conținut gratuit, editoare de hărți, toolset-uri complexe și alte instrumente care oferă comunității posibilitatea de a crea conținut gratis și de calitate. Și când te gândești că totul a început de la o armură pentru cal de trei dolari. Am râs cu poftă și ne-am mirat cât tupeu pe ăia să ceară bani pentru un rahățel care poate fi creat de un fan în 10 minute. Little did we know…





TWO WORLDS 2

Anunțat pentru iarna lui 2009, amânat apoi pentru primăvara acestui an, RPG-ul Two Worlds II va sosi până la urmă abia la toamnă. Dezvoltat pentru PC, PS3 şi Xbox 360 de TopWare Interactive şi Reality Pump şi distribuit de SouthPeak Interactive, jocul va fi lansat pe data de 14 septembrie în America, iar gamerii europeni îl vor primi trei zile mai târziu.

ACTIVISION ŞI BUNGIE ÎNCHEIE UN PARTENERIAT



Deşi Activision trece printr-o perioadă nu tocmai favorabilă, din cauza scandalului cu Infinity Ward, asta nu-i împiedică să-şi facă prieteni noi de joacă. Astfel, compania a încheiat un parteneriat de 10 ani cu Bungie, producătorul FPS-ului Halo. Acest parteneriat le oferă celor de la Activision drepturi exclusive de distribuire a viitoarelor titluri realizate de Bungie. Cu toate acestea, Bungie (crede că) va rămâne o companie independentă şi îşi va dezvolta în continuare propriile IP-uri.

MAFIA 2 VA FOLOSI PHYSX

2K Games a anunțat că va implementa în Mafia 2 cunoscuta tehnologie PhysX oferită de NVIDIA. Toate cele trei versiuni ale jocului (PC, PS3, Xbox 360) se vor bucura de performanțele oferite de PhysX. În plus, versiunea de PC va avea suport pentru 3D Vision şi va avea inclus şi modulul APEX Clothing and Particle, care va reda cât mai realist exploziile şi modul în care se comportă hainele personajelor. Uuuuu…





KINGS AND CASTLES VA FOLOSI STEAM

Am aflat din „jurnalul de bord" al producătorilor că strategia minune a studiourilor Gas Powered Games, Kings and Castles, va folosi Steam pe post de DRM. Şi că va exista un beta probabil la mijlocul anului viitor.

Atât, că altceva mai interesant n-au spus…



KANE & LYNCH ÎN BANDĂ DESENATĂ

După cum era de aşteptat, IO Interactive încalecă din nou pe trend şi ne informează că a încheiat un parteneriat cu DC Comics pentru a produce o serie de benzi desenate ce-i va avea în prim plan pe Kane & Lynch, povestea concentrându-se asupra trecutului celor doi.

DEAD SPACE 2 MULTIPLAYER

După ce ne-a confirmat că Dead Space 2 va fi lansat şi pe PC, EA a anunțat că Dead Space va avea şi multiplayer. Echipa care a realizat primul joc a fost recrutată din nou special pentru a se ocupa de componenta de multiplayer.





STARCRAFT 2 CIUNTIT PENTRU COREENI

În numărul trecut vă informam că decadentul StarCraft 2 a primit ştampila AO (Adults Only) în Coreea de Sud. Pentru a ocoli acest rating (de care orice producător se fereşte ca dracul de tămâie), Blizzard va edita masiv versiunea sud-coreeană a RTS-ului. Sângele va fi negru, se vor înlătura absolut toate referințele la fumat (ne şi închipuim marine-ul din trailer cu o acadea în gură în loc de trabuc), iar limbajul va fi periat nițel. Se zvoneşte că, în paralel cu ediția editată (destinată categoriei de vârstă 12+), Blizzard va comercializa şi versiunea normală. Adică aia care ne place nouă, păcătoşilor. Cu sânge roşu, fum de țigară şi înjurături...

JOCURI DE SEGA GENESIS PE PC



SEGA s-a gândit că n-ar strica să mai încaseze ceva bănuți pe spinarea clasicelor hituri de Genesis şi va lansa în această lună (pe Steam şi alte platforme de distribuție digitală) o serie de „vechituri" ca Golden Axe, Ecco the Dolphin, Comix Zone şi Vectorman. La „doar" 2,99 dolari. Presupunând că nu le-ați jucat deja pe consola originală sau că n-ați auzit de emulatoare până acum (cazuri în care ne îndoim că simțiți ceva când auziți de Golden Axe, de exemplu), stați cu ochii pe Steam...

SURPRIZE DE LA SECOND HAND

Nu este prima şi sigur nici ultima oară când cineva va avea surpriza să găsească şi altceva decât conţinutul obişnuit în cutia unui joc. Mai ales dacă este cumpărat de la SH. Noua descoperire s-a produs în Marea Britanie. Andy Brown i-a cumpărat fiului său de 4 ani, Riley, de la un magazin de jocuri la mâna a doua, o copie pentru Xbox 360 a jocului Fight Night Round 4. Puştiul a desfăcut liniştit cutia şi după ce s-a jucat câteva minute s-a gândit să se ducă la tatăl său să-l întrebe ce e conţinutul ciudat (marijuana amestecată cu tutun) din punga pe care a găsit-o în cutie. Tatăl său s-a oripilat şi, aşa cum era de aşteptat, şi-a pus veşnica întrebare: „Dar dacă ar fi crezut că sunt dulciuri şi ar fi început să mestece la ele?". Ne întrebăm şi noi ce fel de părinte îi cumpără puştiului său de patru ani Fight Night Round…

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 - 5 MILIOANE DE UNITĂŢI VÂNDUTE

EA a dezvăluit că, de la lansare şi până în prezent, Battlefield: Bad Company 2 s-a vândut în 5 milioane de exemplare pentru toate platformele, dintre care mai mult de 4 milioane au ajuns în casele gamerilor numai în prima lună. Astfel, după cum menţionează EA, FPS-ul se clasează printre primele cinci jocuri din grădina proprie ce s-au vândut în mai mult de 4 milioane de exemplare în anul fiscal trecut, care s-a încheiat l-a sfârşitul lunii martie. Celelalte patru jocuri sunt: FIFA 10, Madden NFL 10, The Sims 3 şi Need for Speed Shift.

INSURGENCY PACK - PRIMUL DLC PENTRU SPLINTER CELL: CONVICTION



Insurgency Pack este primul DLC pentru Splinter Cell: Conviction pe care Ubisoft l-a lansat pe 27 mai pentru PC şi Xbox 360. Pack-ul costă 800 de puncte Microsoft sau 10 dolari şi conţine patru hărţi noi - New Orleans, Portland, Salt Lake City şi San Francisco - ce vor putea fi folosite în multiplayer, în modurile de joc Hunter, Face Off, Infiltration şi Last Stand.



FABLE III PE PC

Dacă aţi fost cuminţi, de Crăciun veţi primi de la Moş Molyneux versiunea pentru PC a lui Fable 3. De mult se zvonea că musiu Fable 3 se va scălda în lumina tămăduitoare a PC-ului, dar Microsoft s-a abţinut să infirme sau să confirme respectivele zvonuri. Misterul s-a spulberat în 21 mai, când un comunicat de presă a scos capul dintre ceţurile londoneze şi a anunţat Venirea lui Fable al Treilea pe PC, atât în versiune digitală, cât şi retail, la un preţ de 40 de lire sterline (de fapt 39,99, dar noi nu mai punem botul la mânării din ăstea psihologice, nu-i aşa?).
Fable 3 pentru X360 va fi livrat în două ediţii, că aşa-i stă bine jocului de generaţie nouă. Una standard, pentru sărăntoci, şi cea Limitată şi Prealuminată, care va conţine un quest nou, o locaţie exclusivă, cărţi de joc, o monedă sfinţită, o nouă rasă de câine (Boxer) şi un costum special. Un adevărat corn al abundenţei care îi va ocoli pe posesorii de PC. Ei nu vor avea un Collector's Edition al lor şi vor fi nevoiţi să-şi descarce (contra cost, desigur) conţinutul extra…

SE VOR LANSA

ArmA II: Operation Arrowhead	PC	IDEA Games
The Sims 3 Ambitions	X360	EA
Darksiders	PC	THQ
Super Mario Galaxy 2	Wii	Nintendo
Prince of Persia: The Forgotten Sands	PC	Ubisoft
International Cricket 2010	PS3, X360	Codemasters



MEDAL OF HONOR

Americanul, frate cu afganul

GEN SHOOTER **PRODUCĂTOR** EA LA **DISTRIBUITOR** EA GAMES **LANSARE** 15 NOIEMBRIE 2010 **ON-LINE** WWW.MEDALOFHONOR.COM **PLATFORME** PC, PS3, X360

Sunt fan al jocurilor cu pac-pac. Mi-au plăcut dintotdeauna. Chiar dacă nu este rândul meu să scriu unul dintre jocurile cu împuşcături, fac pe dracul în patru să apuc să îl joc măcar un pic, cât să-mi fac o idee. Când vin jocuri cu pac-pac, e sărbătoare la noi la muncă. Fiecare trage mai abitir, de după colţuri şi birouri.

Bineînţeles, sunt jocuri şi jocuri. Dacă sunt cu pac-pac, nu înseamnă că sunt neapărat şi bune.

Dar câteva au rămas de pomină. Call of Duty şi Medal of Honor sunt unele dintre cele mai aşteptate şi ne oferă cele mai frumoase momente, mai ales când ne apucăm de multiplayer.

Cu toate acestea, în momentul în care m-am pus pe documentat despre noul Medal of Honor, am fost foarte dezamăgit când am citit documentele lansate de cei de la EA. Atâta emfază, atâta laudă de sine şi atâtea declaraţii sforăitoare încât a început să mi se cam acrească şi de jocul ăsta. Un exemplu edificator pentru mine a fost unul dintre comunicatele de presă ce îl au ca erou pe lent colonelul Greg Bishop. După ce au participat la o vizionare cu uşile închise a unui trailer siropos, militarul s-a ridicat în picioare şi a declamat: „That right there gentlemen is the reason we are working with this team, and why the U.S. Army will continue to support Medal of Honor". Şi asta după un aşa-zis moment de linişte religioasă ce a urmat după ultimele secvenţe ale trailer-ului.

Sincer, mă aşteptam la aşa ceva la lansarea lui America's Army, într-un spaţiu deschis unde toţi participanţii să se ude instant. De la lacrimi, evident.

Acum, să fim serioşi, cine mai pune botul la aşa ceva? Sau dacă chiar se întâmplă, cine nu priveşte sceptic scena, dându-şi coate cu vecinul şi arătându-l cu degetul pe fiorosul colonel ce lăcrimează la scene CGI?



Cine nu-i gata il iau cu lopata



Dă-te prins, Mărgelatule!



Băă, d-acilea văd tot Parisul!

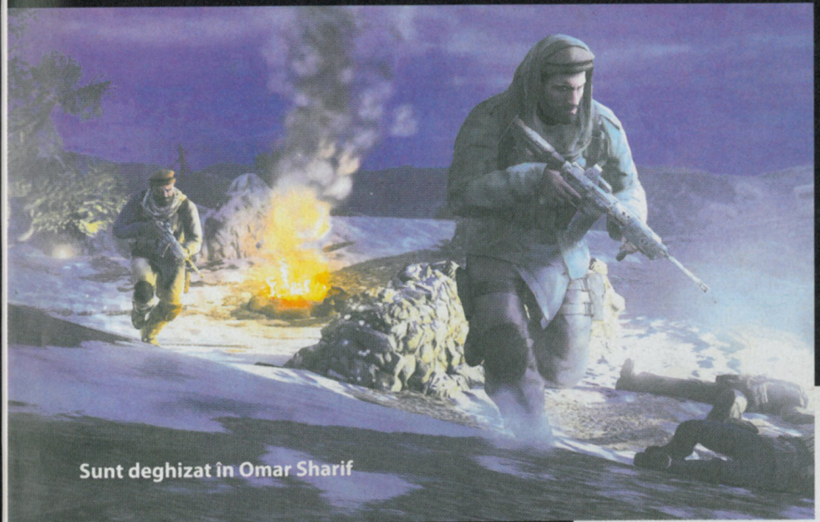
Şi totuşi jocul

Dar să revenim la gâştele noastre şi în speţă la americanii eliberatori în lupta cu forţele întunericului din Afganistan. Pentru prima oară în 11 ani, EA părăseşte frontul celui de-al Doilea Război Mondial, pentru a veni mai aproape de zilele noastre, şi anume pe frontul din Afganistan.

Eroii sunt membrii unui detaşament de elită numit Tier 1, care, se pare, sunt cei mai cei dintre cei mai cei ai celor mai cele armate ale trecutului, prezentului şi, posibil, viitorului. Ce ştiai până acum despre ranger-i, puşcaşi marini, seal-i sau alte trupe de elită este nimic pe lângă ce vei afla despre acest Tier 1.

Când Chuck Norris nu reuşeşte să rezolve conflictul, intervin Tier 1 pentru a pune punctul pe i. Dar nimeni nu i-a văzut, nimeni nu-i cunoaşte.

Şi pentru că Tier 1 nu vrea ca la jucător să ajungă un produs care să fie prea îndepărtat de realitate, ei veghează asupra procesului tehnologic ce are loc în studiourile din Los Angeles şi intervin de fiecare dată când EA



Sunt deghizat în Omar Sharif

Cowboy

Un personaj insolit al scenei războiului din Orientul îndepărtat pare a fi unul dintre personajele principale ale acestui joc. Un soldat complet atipic, departe de imaginea fercheşă a militarilor americani pe care îi vedem în toate filmele şi la toate paradele militare de la televizor. Desprins parcă din filmele despre gherilele din junglele Americii de Sud, un bărbos cu statură de Hercule şi cu nişte ochelari de soare din filmele cu Bond, James Bond, Cowboy ne tratează cu spatele într-una dintre imaginile de prezentare ale jocului. Mai mult post-apocaliptic decât un soldat din trupele regulate, Cowboy este imaginea soldatului care nu dă doi bani pe autoritate şi face totul pentru a salva satele de ţărani de sub dictatorul comunist ce comandă armate insensibile la plânsetele copiilor.

Cu toate acestea, poveştile care se vehiculează pe internet despre acest personaj de poveste nu sunt deloc plăcute. Se pare că omul este exact ceea ce arată, o maşină de ucis, o masă de muşchi guvernată de instincte animalice din cele mai primare. Una dintre istorisirile care mi-au atras atenţia a fost cea în care el este eroul a câteva zeci de violuri executate în satele eliberate. Un adevărat model de urmat.



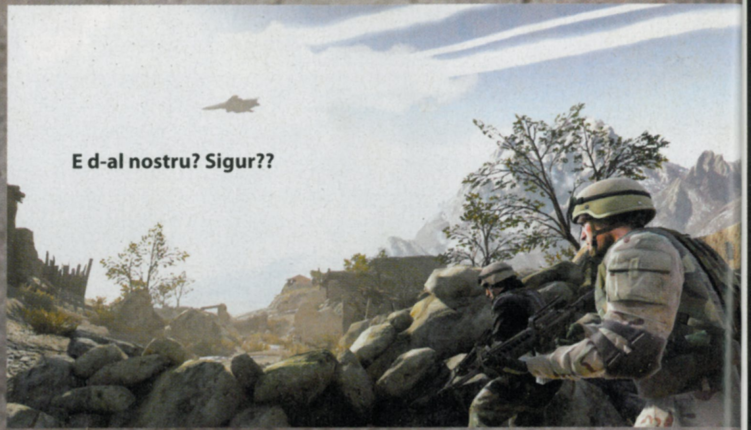
Mai e mult până la Plaiul Foii?





When you're in Texas look behind you

sare calul. Au grijă ca totul să fie 100% autentic, ca dialogurile să fie la fel ca cele de la ei din divizie, comportamentul să fie complet adecvat situaţiilor în care se află şi ca modul în care armele funcţionează şi sunt folosite să fie cât mai veridic posibil. Ce nu înţeleg este cum supervizează ei procesul de creaţie dacă sunt atât de invizibili şi intangibili. Se întâlnesc cu programatorii, le explică problema, iar apoi îi elimină şi colegii rămaşi în viaţă realizează că undeva au greşit?



E d-al nostru? Sigur??

La fel ca în ultimele variante de Call of Duty, unde avem ocazia să jucăm mai multe personaje pe parcursul aceleiaşi campanii pentru a prinde cât mai multe puncte de vedere asupra conflictului, şi cei de la EA au ales aceeaşi abordare. Pe parcursul misiunilor vom juca cu soldaţi ce fac parte din eşalonul Tier 1, dar şi cu cei din armata regulată, fiind ba adevăraţi ninja moderni, ba răcani cu pantalonii rupţi în fund. Acţiunile la care vom participa ba cu unii, ba cu alţii, sunt numite sugestiv Scalpel şi Sledgehammer (baros), exemplificând perfect tipul de acţiuni. Fie ne vom infiltra ca Sam Fisher, fie vom alerga cu un tun pe umăr în stil Serious Sam.

Cu două motoare sub capotă

Un alt fapt interesant despre acest joc este că încorporează două engine-uri în aceeaşi carcasă. Campania de single player va fi jucată pe un engine Unreal 3 puternic modificat, iar bucata de multiplayer va rula pe engine-ul Frostbite, folosit de DICE în seria Battlefield.

Deşi motivele nu îmi sunt prea clare, într-un fel am cumva o garanţie că jocul va excela atât în multiplayer, cât şi în single player. De ce spun asta? Pentru că dacă se dau atât peste cap să alinieze două motoare diferite sub aceeaşi capotă, înseamnă că nu au fost mulţumiţi de performanţele unuia când îndeplinea ambele funcţii, dar nu au vrut să facă niciun compromis. Astfel de devotament nu poate decât să ne bucure, dar şi să ne facă să ne întrebăm. Oare nu cumva Tier 1 a zis că nu este veridic şi a ameninţat cu tăierea primprejur a tuturor celor vinovaţi, iar producătorii, neîncrezători în îndemânarea chirurgicală a soldăţoilor, au ales să facă lucrul până la capăt?

Produsul final va fi cel care ne va demonstra dacă alegerea făcută a fost şi cea corectă, dar până în 15 noiembrie anul curent mai curge ceva apă pe Siret.

■ **Koniec**



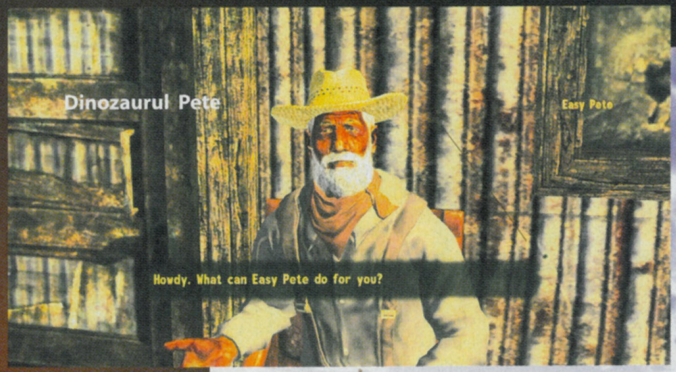
Ok? Aşa e bine? Am intrat bine în cadru?



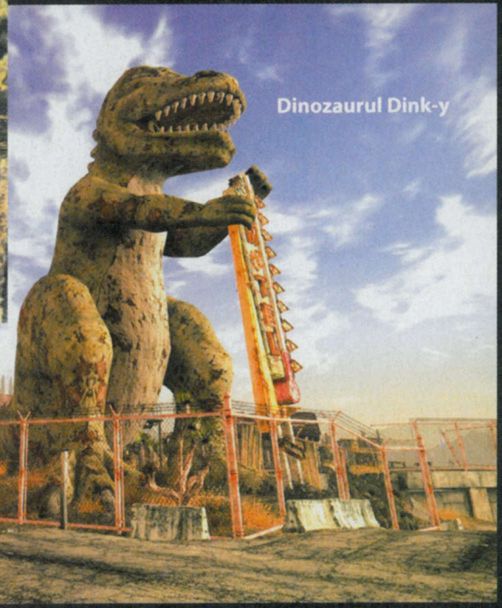
Oblivion cu zaruri

GEN RPG **PRODUCĂTOR** OBSIDIAN ENTERTAINMENT **DISTRIBUITOR** BETHESDA **LANSARE** TRIM III / IV 2010 **PLATFORME** PC, X360, PS3

Am bântuit prin ruinele vineţii ale Washington-ului ca un strigoi radioactiv, am străbătut pustietatea postnucleară în lung şi-n lat, am scotocit fiecare hrubă infestată cu mutanţi, fiecare buncăr, am fost la cumpărături prin fiecare supermarket înţesat cu mutanţi şi alte lighioane desfrânate, totul în căutarea unui colţişor autentic de Fallout. N-am dat de el, în schimb m-am ales cu o excursie diluată, de weekend, într-un parc tematic Fallout. Tot e mai bine decât nimic, mi-am spus în gând, dar m-am hotărât să nu mai pun botul la hype ca o şcolăriţă care tocmai a descoperit rujul de buze. Dar cum socoteala de'acasă nu se potriveşte cu cea din târg, am fost pus în faţa unei situaţii dificile când am aflat că noua văcuţă de muls a Bethesdei a fost trimisă la păscut pe păşunea celor de la Obsidian (printre ai cărei angajaţi, după cum bine ştiţi, se numără câteva personalităţi din defunctele Black Isle şi Troika). De fier să fii şi tot nu-ţi poţi stăpâni un chicot de mulţumire când afli că Fallout s-a întors acasă, chiar dacă numai temporar şi nu sub formă de sequel, ci de spin-off. E drept, gândul că New Vegas va folosi acelaşi motor grafic şi că Bethesda are drept de veto (deşi anumiţi oameni de la Obsidian ne asigură că stăpânii francizei nu-şi vor băga nasul prea adânc în Vegas) îţi mai taie entuziasmul, dar totuşi... Chiar dacă aţi fost dezamăgiţi crunt de Fallout 3, nu vă bucuraţi măcar puţin că Josh Sawyer, Chris Avellone & company lucrează la un Fallout? Un Fallout plasat pe Coasta de Vest, ca'n vechime, un Fallout cu dialoguri şi poveste marca ex-Black Isle/ex-Troika/Obsidian?

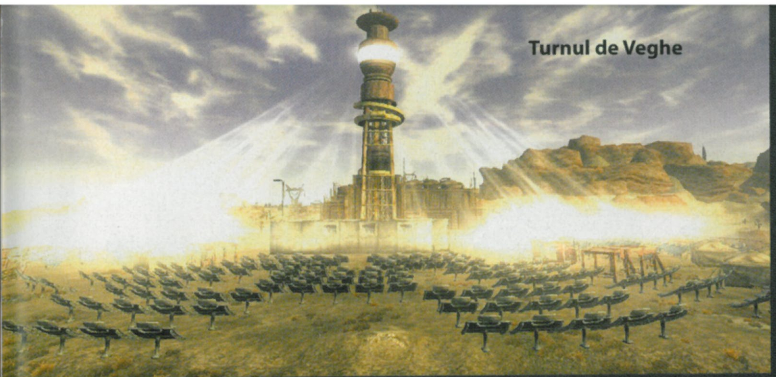


Dinozaurul Pete

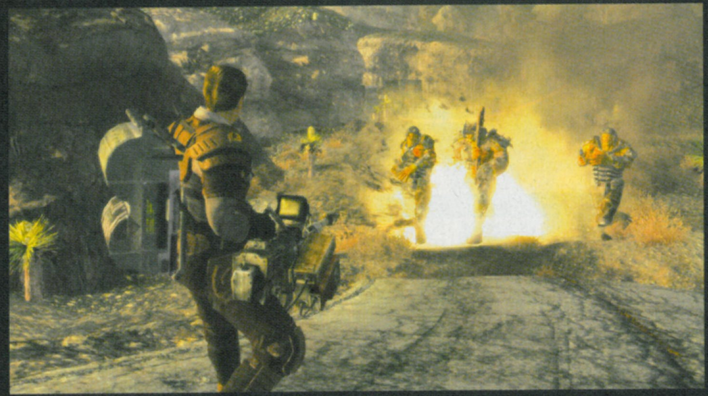


Dinozaurul Dink-y





Turnul de Veghe





Halt!

New New Reno

Lui Fallout 2, primul la care a lucrat Chris Avellone, i s-au reproşat destul de multe. Lipsa unei viziuni unitare, abuzul de glumiţe şi referinţe la cultura pop şi multe alte mici scăpări pe care nu le mai amintesc aici l-au păstrat în umbra fratelui său mai bătrân şi mai înţelept. Până şi mie, care l-am jucat până mi-a venit rău, mi s-a părut sub nivelul primului (şi pe'atunci nu eram nostalgic, atenţie). Ei bine, ca să grăbim concluzia, în Fallout 2 exista un orăşel (pe care eu, un evanghelist al pustiului postnuclear, aflat la al patrulea playthrough, l-am şters de pe faţa pământului în două zile de muncă asiduă) numit New Reno, opera acestui individ, Chris Avellone.

Încă se mai discută aprins despre efectele prezenţei Sătucului Păcatului (o locaţie pe care nu era obligatoriu s-o vizitezi) în mythos-ul „falloutian", însă cred că putem cădea de acord că New Reno era o locaţie interesantă şi bine gândită. În acest adevărat cuib al păcatului existau câteva „famiglii" care se luptau pentru putere, fiecare avea propria linie de quest-uri, liderii mafioţi puteau fi asasinaţi subtil în cel puţin trei moduri diferite (din greşeală, zilele trecute am descoperit o nouă metodă să-i iau piuitul tătucii Wright), iar dacă aveai ce-ţi trebuie, puteai deveni star porno şi campion la box.

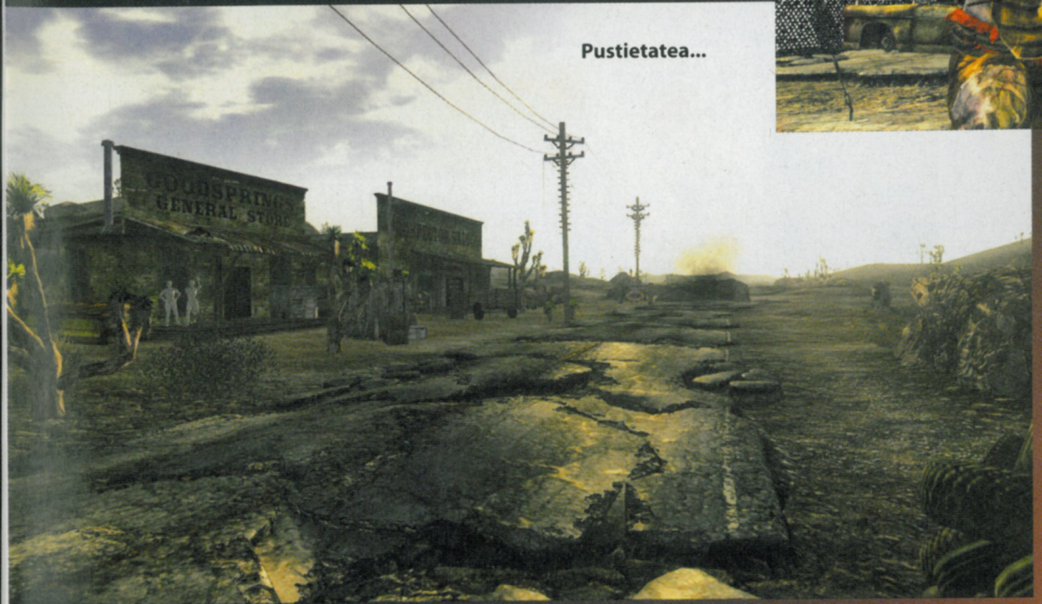
Una peste alta, am petrecut câteva ore bune în New Reno, unde m-am distrat pe cinste. Acum poate vă întrebaţi de ce am amintit de New Reno? Răspunsul este extrem de simplu: m-aş declara mai mult decât mulţumit dacă New Vegas-ul Obsidian-ului se va inspira, măcar puţin, din New Reno-ul lui Avellone, în special. Şi din Fallout 2 în general. Chestiune deloc improbabilă, deoarece, după cum spuneam mai sus, deşi nu chiar la nivelul lui Fallout 3, Fallout 2 este şi el o colecţie „campy" de chestii cool postapocaliptice.

„Să nu iei numele Atomului în deşert"

Fallout 3 a deschis cu o fascinantă naştere, „filmată" în cel mai autentic first person. New Vegas ridică miza dramatică şi plusează cu un deces. În inima deşertului, desigur, căci acolo se consumă dramele celor consumaţi de patimile Vegas-ului. Şi dacă tot veni vorba de Vegas, probabil aţi observat din screenshot-uri ceriul acela albastru, scos parcă din cântecele pionierești, şi culorile ceva mai optimiste şi mai vesele, iar acum vă miraţi de ce noul Fallout arată ca un western. Sincer, în loc să mă bucur la gândul că şi vechile Fallout-uri aveau un aer mai de Vestul Sălbatic Radioactiv şi că va exista un Fallout inspirat



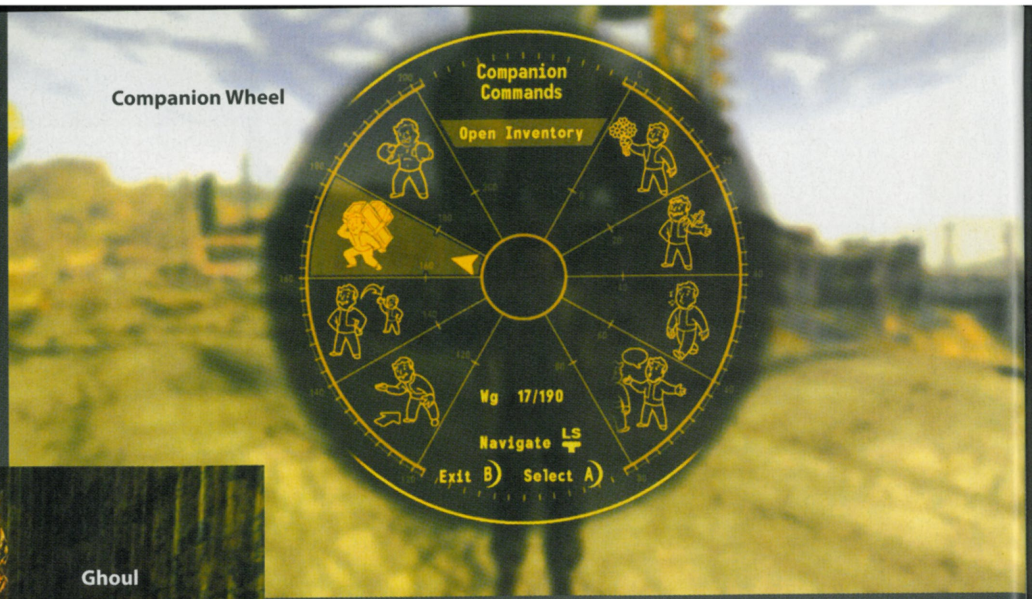
Piei, Satană



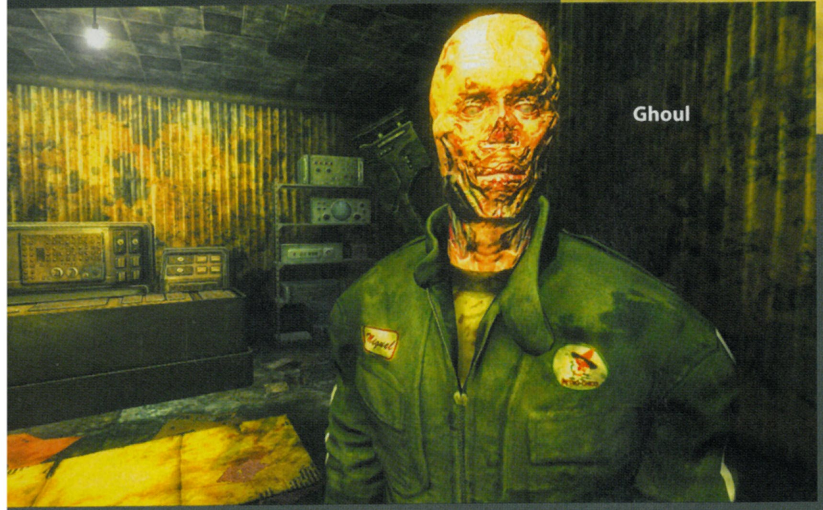
Pustietatea...



din Fallout, şi eu m-am mirat puţin. Nu pentru mult timp, căci explicaţia n-a întârziat să apară. Aflăm că rachetele nucleare au cam ocolit Vegas-ul, iar oraşul în care viciul este ridicat la rang de politică locală a scăpat cu răni minore. Nu am aflat exact cum de tocmai lăcaşul de cult al celor şapte păcate capitale a rămas în picioare, dar bănuiesc că bombardelele chinezeşti îndreptate către Vegas au nimerit într-un cazinou unde şi-au pierdut focoasele la ruletă. Sau, poate după o noapte de beţie cu plutoniu, s-au căsătorit în faţa Domnului şi a lui Elvis



Companion Wheel


Ghoul


Birdie

Presley, iar acum trăiesc visul american într-un siloz cu gard alb din suburbii. Nimeni nu poate şti cu siguranţă. Important e că Vegasul a rămas relativ intact şi, aparent, este un orăşel mult mai vesel, cu un look ceva mai optimist decât ruinele gri ale Washington-ului.

Dar cine credea că lumina tămăduitoare a Atomului a reuşit să vindece omenirea de vechile ei patimi s-a înşelat amarnic. Vă aduc aminte că New Vegas începe la trei ani după evenimentele din Fallout 3, cu personajul vostru care zace aproape mort, cu niţel plumb în scăfârlie, într-un mormânt puţin adânc, de tip mafiot. Individul alături de care veţi cutreiera deşertul Mojave „postbelic" este descoperit de un roboţel prietenos şi transportat de urgenţă în „cabinetul" lui Doc Mitchel, „vraciul" unei comunităţi locale. Acolo, după un scurt episod de „configurare" a personajului, vei fi trimis, probabil, într-o misiune de extremă importanţă pentru societatea postapocaliptică, pentru facţiunile care se luptă pentru putere în micul univers New Vegas, sau, de ce nu, pentru ilustra ta persoană.

Knights of the New [California] Republic

Am discutat mai sus foarte puţin de familiile mafiote din New Reno. Fiindcă nu se putea ca Reno să fie mai cu moţ decât fratele său mai mare, în New Vegas puterea e disputată de New California Republic (o cunoştinţă mai veche a fanilor seriei), Caesar's Legion (negustori de sclavi) şi... New Reno. Iar unde sunt facţiuni, e musai să fie pus la punct şi un sistem de reputaţie ceva mai răsărit decât Karma cea anemică şi degrabă schimbătoare din Fallout 3. Ştii şi tu cum funcţionează treburile în lume, tu îi ajuţi pe ei îndeplinindu-le misiunile (sau, în cazul unui quest cu soluţii multiple, alegând rezolvarea cea mai favorabilă), ei te ajută pe tine (alte quest-uri, premii în bani şi obiecte etc.). Iar dacă scazi prea mult în ochii lor, nu prea e recomandat să le apari zâmbitor în faţă. Într-un demo aruncat de Bethesda în ochii presei, a fost prezentat un quest care presupunea redirecţionarea energiei produse de o centrală solară, Helios, către NCR sau Caesar's Legion. Soluţia cea mai spectaculoasă a fost, desigur, să furnizezi energie unui soi de... laser orbital (şi eu care credeam că lansatorul nuclear „de mână" e o idee stupidă) al cărui „efect" îl poţi observa într-un screenshot de pe aici.




Veniţi de luaţi lumină!

Cred că a sosit momentul să discutăm puţin şi de porţiunea de pac-pac, având în vedere că am pomenit de tunuleţul orbital. S-a umblat puţin la VATS (în sensul că vor exista câteva atacuri speciale), vor fi introduse o serie de puşcoace noi (care pot fi modificate pe ici, pe colo, fiecare „unealtă" modificată având propriul său model), vei putea da ordine directe companionilor (căci va exista o mână de NPC-uri recrutabile) şi aşa mai departe. Nu zăbovesc prea mult, deoarece am considerat că în sistemul de luptă din Fallout 3 e loc doar de mai bine, deci orice modificare adusă sistemului nu prea are cum să fie decât un pas înainte.
Semnalez, de asemenea, şi apariţia unui mod Hardcore (pentru cei nemulţumiţi de dificultatea lui Fallout 3), în care muniţia trage la cântar (deci adio vagoane de obuze în inventar), stimpack-urile nu te însănătoşesc instant, iar rănile adânci nu pot fi „reparate" decât de un doctor. So far so good...

Vorba dulce în deşert te duce

În etapa de pregătire a articolului am fost puţin intrigat de cât de puţină atenţie a fost acordată dialogurilor. Ori se presupune că oamenii de la Obsidian vor livra ceva de calitate (şi eu mă bazez pe asta, ce-i drept), aşa că nu se mai deranjează nimeni să-i întrebe ce ne pregătesc la capitolul ăsta, ori vorbăria nu mai prezintă interes decât pe forumuri. S-a discutat despre lasere orbitale, Dinky Dinozaurul, VATS, „da' poţi să-l împuşti în oo?", dar n-am văzut decât foarte puţine informaţii despre dialoguri şi storyline. Atributele şi skill-urile vor fi folosite ceva mai des în dialoguri, iar fiecare opţiune de dialog condiţionată de un anumit skill va beneficia de două texte. Unul apare atunci când treci cu bine de skill check, altul va fi afişat în caz contrar. Mă gândesc la ceva în genul lui Planescape Torment (sau vechile Fallout-uri), unde dialogurile erau mici puzzle-uri peste care nu puteai trece cu „quicksave-quickload". Îmi place mai mult sistemul ăsta, în care nu poţi vedea, auzi şi citi totul în primul playthrough. Probabil ar fi prea mult dacă aş cere dialoguri speciale pentru personajele cu inteligenţă mică, dar cum speranţa moare ultima...

Viva New Vegas

Nu mi-a prea plăcut direcţia pe care Bethesda a imprimat-o seriei, dar, ca să fiu sincer, i-aş fi iertat multe unui Fallout 3 cu dialoguri mai bune şi poveste mai faină. Obsidian promite că va pune mai multă „cărniţă" pe scheletul Fallout 3 transformând New Vegas în acel Fallout 3 cu dialoguri mai bune şi poveste mai faină. Sunt curios ce-o să le iasă. Dacă n-aţi avut absolut nicio problemă cu Fallout 3, ignoraţi ce-am spus mai sus şi bucuraţi-vă nespus, căci adevăr vă zic vouă, New Vegas va fi „teh shit!". Faceţi precomandă. Acum!

■ cioLAN





NCR!

GameDev

LECŢIA NUMĂRUL PATRU

Industria de jocuri şi rolurile din cadrul ei - Partea a IV-a

Conform curriculum-ului acestei rubrici, în numărul curent am promis că detaliez job-ul de level designer. Însă această titulatură este una uşor întinată de propria-mi experienţă şi nu se regăseşte neapărat în orice studio de jocuri. De fapt, cuvântul „design" poate fi găsit în descrierea atâtor funcţii şi este atât de alunecos, încât nu prea are sens să fie categorisit într-un mod sau altul, în ciuda miilor de cărţi şi articole care s-au scris pe această temă. Aşadar, cred că cel mai bine ar fi să începem cu noţiunea generală de design, astfel încât să poţi desprinde singur concluziile referitoare la ceea ce implică un astfel de job într-un studio de jocuri.

Înainte de toate, mă simt datoare să precizez că probabil cel mai râvnit post într-un studio de jocuri este acela de game designer, şi asta din cauză că majoritatea celor care îşi doresc o astfel de carieră au o perspectivă complet greşită asupra ei. Cei mai mulţi îşi închipuie că rolul unui designer este să „viseze" jocul şi să dea directive mai mult sau mai puţin explicite întregii echipe, astfel încât „visul" lui să devină o realitate. Prea puţini însă au fost într-o poziţie similară (nu neapărat în industria jocurilor) sau măcar au citit suficient încât să realizeze ce implică această muncă de fapt. Dacă ar fi să aleg vreun post dintr-un studio de jocuri care implică ideea de stat cu picioarele pe birou şi mâinile sub cap, imersat într-un univers imaginar şi gândindu-mă la vraja accesibilă prin butonul de I Win, postul de game designer ar fi cu siguranţă ultimul pe lista mea.

Nu intenţionez să spun că designul de jocuri nu este o ocupaţie creativă. Din contră, este atât de creativă încât cel mai des te pierzi în detalii, forţat de echipa care vrea precizări tehnice clare, de restricţiile hardware sau chiar de propria persoană, care îşi dă seama că unele idei sunt plauzibile şi altele ba. Când vine vorba însă de o definiţie a designului de jocuri, răspunsul este foarte la îndemână: 43 (că 42 a fost luat Douglas Adams). Deeeci…

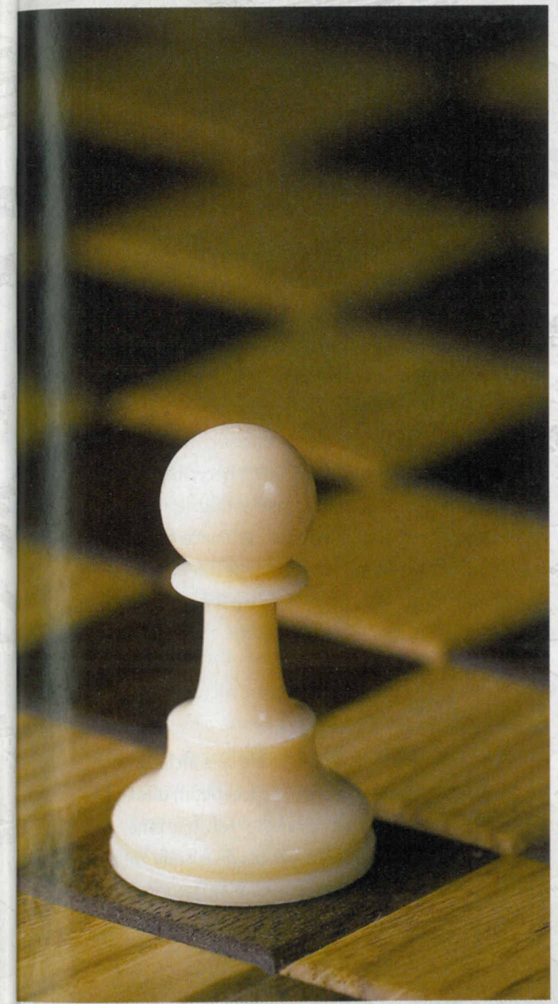
În context

La începuturile acestei minunate industrii, adică acum circa 35 de ani, noţiunea de „game designer" nu exista. Această funcţie – de a prelua o idee sau un concept şi de a o transforma în specificaţii suficient de bine definite pentru a fi implementate într-un produs software – era îndeplinită de obicei de către principalul programator sau de către toate persoanele care formau echipa (un număr de altfel foarte restrâns). În acele timpuri, jocurile erau mai mult forme conceptuale de divertisment, incomparabile cu ceea ce avem astăzi la dispoziţie. De atunci şi până în zilele noastre, complexitatea jocurilor a crescut considerabil şi, odată cu ea, şi numărul persoanelor implicate în acest proces. Implicit, s-a creat şi nevoia de designeri, care ulterior s-au specializat în funcţie de necesităţile industriei şi de cerinţele jucătorilor.

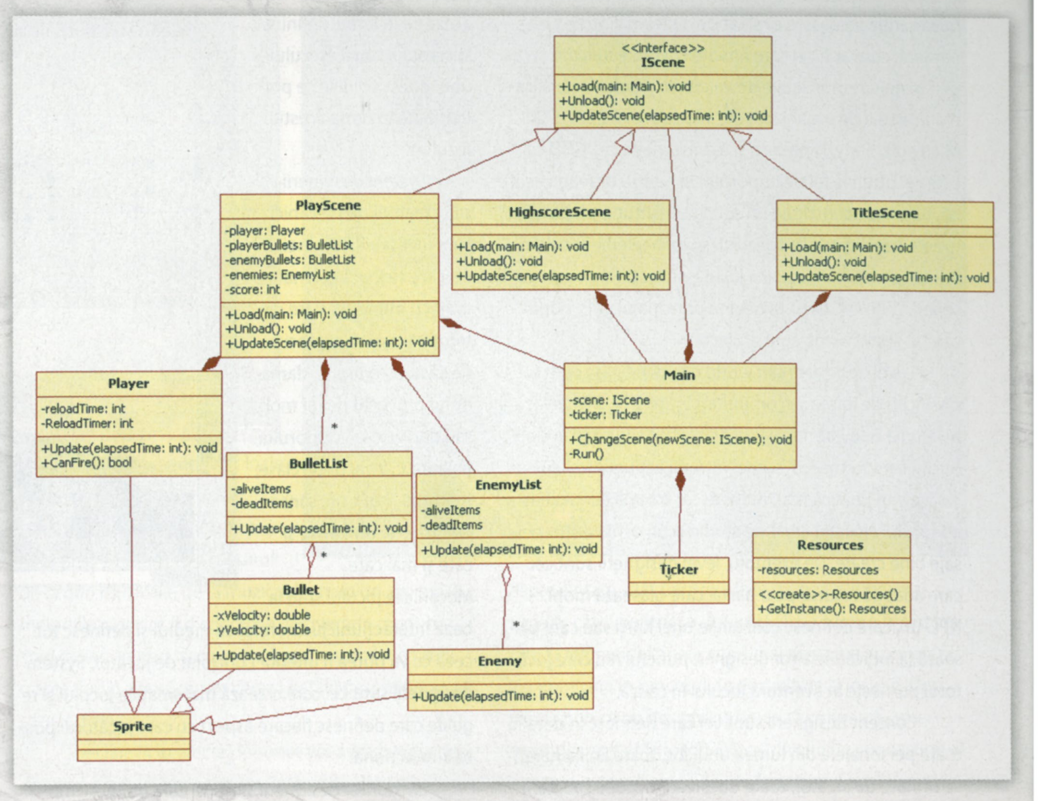
Designerii sunt cei care definesc toate aspectele unui joc într-un limbaj înţeles de toţi membrii echipei şi într-o manieră care să ilustreze cât mai bine cerinţele jucătorilor. Dificultatea cea mai mare a muncii unui designer constă în medierea acestei relaţii, un aspect care devine din ce în ce mai important pe măsură ce industria are tendinţa de a ghida game designerii către un rol care începe să includă şi caracteristici de marketing. Cu alte cuvinte, un designer modern trebuie să se gândească la aspectele comerciale ale produsului pe care îl creează şi chiar şi la mecanisme care ar putea aduce venituri permanente – cum ar fi mecanismele de microtranzacţii din cele mai recente MMO-uri.

Pe de altă parte, designerii sunt cei de la care pornesc specificaţiile pentru orice bucăţică de cod, orice asset, orice direcţie artistică şi cei la care se întorc rezultatele fiecărei echipe. Ei sunt cei care fac şi desfac un joc, funcţionând la începutul proiectului ca generator de muncă pentru fiecare membru al echipei şi, la finele proiectului, ca filtrul prin care trece tot conţinutul creat şi respectiv ca cel care pune laolaltă tot ce a fost creat pentru a oferi jucătorului o lume funcţională şi plăcută.

Indiferent de vechimea funcţiei de game designer, noţiunea aceasta există de multă vreme, atât ca formă, cât şi ca fond. Orice joc are propriul set de reguli şi propria lume în care se desfăşoară, indiferent dacă este digital sau fizic. Şahul are mecanici şi „level design" la fel de mult ca oricare alt joc de pe piaţă, în ciuda particularităţilor sale.







Dată fiind continua expansiune a complexităţii jocurilor, şi departamentul de design experimentează o creştere şi structurare continuă. Există multe tipuri de designeri azi, dictate de regulile interne ale studioului, genurile de jocuri pe care le creează, publisherii care finanţează jocul, marketingul care analizează piaţa sau comunitatea care a jucat titlurile deja publicate.

Clarificări structurale

Conform Wikipediei, designul este planul care stă la baza creării oricărui obiect sau sistem. În industria jocurilor, designul se referă în cea mai mare parte la „plănuirea" conţinutului şi a regulilor unui joc, ceea ce implică lumea în sine, povestea şi mecanicile care vor defini ulterior experienţa clientului. În funcţie de jocul care este dezvoltat, definiţia de mai sus ilustrează un volum mai mic sau mai mare de muncă, volum care dictează şi structura departamentului de design din cadrul unui studio de jocuri.

În mod tipic totuşi, unele categorii incluse în această definiţie pot fi separate prin metoda de lucru folosită. Există designeri „arhitecţi" şi designeri „constructori". Designerii „arhitecţi" sunt responsabili de definirea cât mai clară a tuturor elementelor implicate într-un joc. Prin această definire clară mă refer în mod special la documente de design care, alături de multe mii de cuvinte, conţin desene, scheme, concepte şi orice alt element care poate ilustra un element al jocului respectiv, fie el univers, mecanică, personaj sau chiar tendinţă artistică. Designerii „constructori" sunt cei care pun laolaltă munca întregii echipe, atât din punct de vedere vizual, construind niveluri sau evenimente în joc, cât şi din punctul de vedere al gameplay-ului, construind linii narative, mecanici sau balansând întregul conţinut. În funcţie de amplitudinea jocului în dezvoltare, un designer poate fi universal sau specializat pe o anumită ramură a acestui domeniu.

Lăsând la o parte definiţia mea conceptuală, clasificările „documentate" de design într-un studio de jocuri sunt următoarele:

Lead Game Designerii sunt cei care pun jocul la cale, fiind responsabili de întregul design al jocului şi coordonând adesea o echipă de designeri specializaţi. Ei prestează mai mult o muncă de management decât una de design propriu-zis.

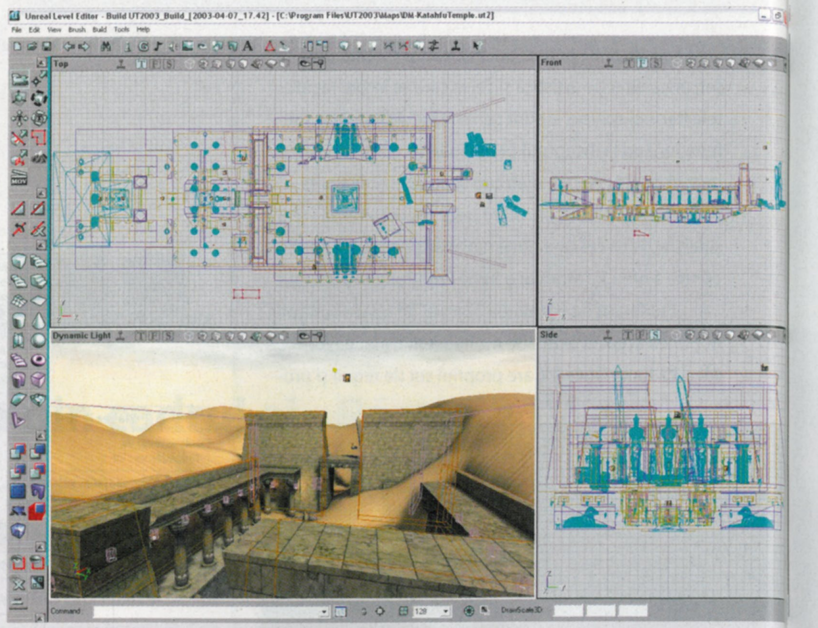
Game Designerii sunt cei care definesc în scris (chiar dacă scrisul implică şi scheme, desene, tabele, formule) orice detaliu, oricât de mic, al jocului în dezvoltare. Munca lor, coordonată de lead game designer, se exprimă în ceea ce se numeşte un Game Design Document (GDD). GDD-ul este un document oficial pe



baza căruia jocul este evaluat de o pleiadă întreagă de oameni, cum ar fi cei care finanțează proiectul, dar și persoanele responsabile de validarea jocului și clasificarea acestuia de organizații oficiale cum ar fi PEGI, ESRB, Microsoft, Sony, Nintendo și așa mai departe. GDD-ul este cel puțin la fel de important și pentru întreaga echipă, deoarece constituie un soi de constituție a întregului joc, pe baza căruia se construiesc toate elementele din universul dat. În fine, dacă jocul va fi testat de o echipă separată de QA, GDD-ul devine principalul ghid după care se testează întregul proiect.

Level designerii sau world designerii, așa cum sunt clasificați de întreaga comunitate, sunt cei care creează nivelurile unui joc, fie ele de dificultate sau hărți în sine, bucăți care formează „scena" întregii acțiuni a jocului – însă job-ul implică mai multe decât o bună cunoaștere a editorului ales sau creat de studio și un ochi pentru peisaje bine create. De exemplu, level designerii sunt cei care adaugă resurse pe o hartă, care plasează mobi, NPC-uri, care definesc coliziunile unei hărți sau care plasează la indicațiile altor designeri punctul din care jucătorul pornește în aventura jocului în cauză.

Content designerii sunt cei care definesc în detaliu toate personajele din lumea unui joc, toate liniile narative urmate de jucător, toate quest-urile, mobii sau item-urile care vor fi disponibile jucătorului și așa mai departe. În jocurile extrem de bogate în conținut, cum ar fi RPG-urile, content designerii sunt specializați în funcție de conținutul de care se ocupă. Spre exemplu, există item designeri care definesc evoluția „averii" jucătorului de-a lungul jocului, „durata de viață" a unui item (cât timp va fi acesta folosit de jucător), disponibilitatea sa în lume și așa mai departe. De asemenea, mai bine cunoscuți sunt quest designerii, care NU sunt responsabili neapărat de măiestria literară a unui text de quest (adesea, aceste texte sunt create de scriitori contractați special pentru acest job), ci de desfășurarea quest-ului în sine, ceea ce înseamnă plasarea NPC-urilor, scriptarea evoluției quest-ului (dialogurile, interacțiunile), definirea resurselor necesare pentru a completa quest-ul și plasarea acestora în lume, definirea succesului sau a eșecului unui quest și liniile ce pot fi urmate în urma acestui rezultat.

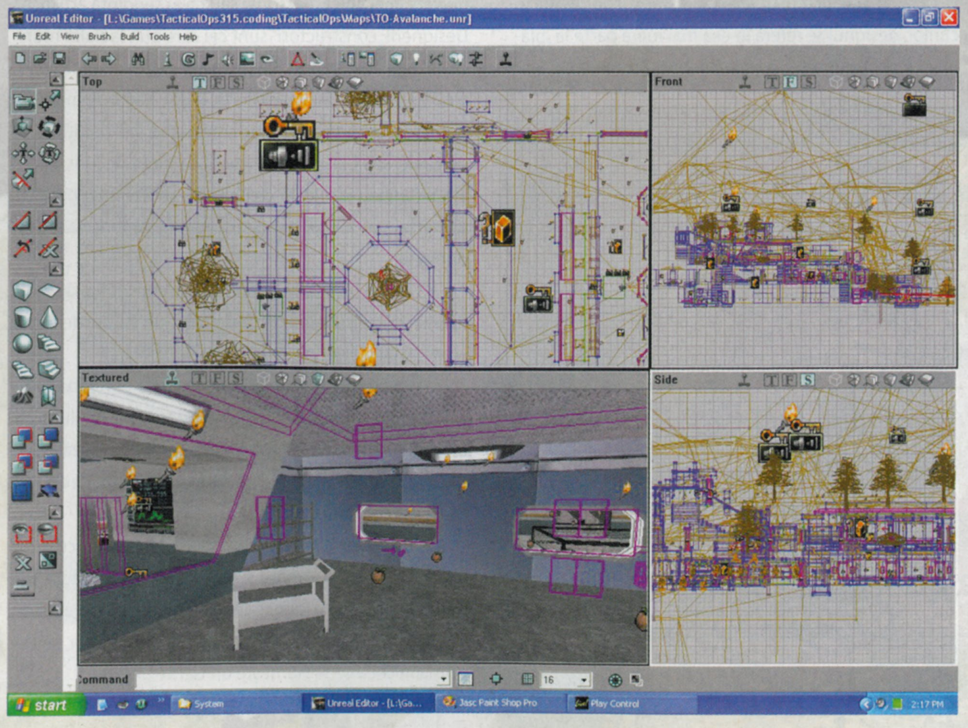


System designerii sau creatorii de mecanici sunt „contabilii" tagmei, cei care se joacă cel mai mult cu numerele care determină chestiuni precum desfășurarea luptei, damage-ul provocat de un mob sau damage-ul jucătorului, balanța între acțiuni, clase, mecanici, item-uri, șanse de drop, recompense și câte și mai câte. Mecanicile jocului stau la baza interacțiunii jucătorului cu mediul și definesc tot ceea ce va putea fi ulterior controlat de jucător. System designerii sunt cei care creează matematica jocului și regulile care definesc fiecare aspect cu care jucătorul poate interacționa.

Encounter designerii sunt cei care definesc momentele cheie dintr-un joc sau nivel de joc, de la orchestrarea zonelor populate cu inamici și până la „bătăliile" definitorii pentru jocul în cauză. Alături de ei, designerii de instanțe sunt un soi de level designeri responsabili pentru crearea terenului care oferă suport pentru un anumit tip de joc (da, aceste două funcții sunt întâlnite la echipele care dezvoltă MMO-uri).

Designerii de interfețe (sau, mai bine spus, de interacțiune) sunt cei care creează atât meniurile, cât și HUD-ul (head-up display) jocului, mai precis butoanele la care jucătorul are acces și funcționalitatea acestora. În funcție de nivelul de complexitate al jocului, dar și de platformele pe care acesta este disponibil, munca acestor designeri poate fi extrem de dificilă, fiindcă interfața este „mâna" jucătorului în joc și trebuie să fie la fel de accesibilă și ușor de înțeles și utilizat. Dacă este să luăm în calcul și ultimele platforme puse la cale de Microsoft și Sony, acești designeri au în față un viitor cel puțin interesant. Una este să gândești și să plasezi un buton pentru un joc de PC, alta pentru un joc de console, alta pentru un dispozitiv cu touchscreen și alta pentru un motion sensing device cum este controller-ul de Wii.

Alți designeri sunt cei definiți de necesitățile jocului și studioului în sine, iar în această industrie se aplică regula „câte bordeie, atâtea obiceiuri", fiindcă fiecare joc în parte are particularitățile proprii și deci cerințe de design diferite. Există loc de creativitate până și în definirea unei anumite specializări de design.



Design și... design

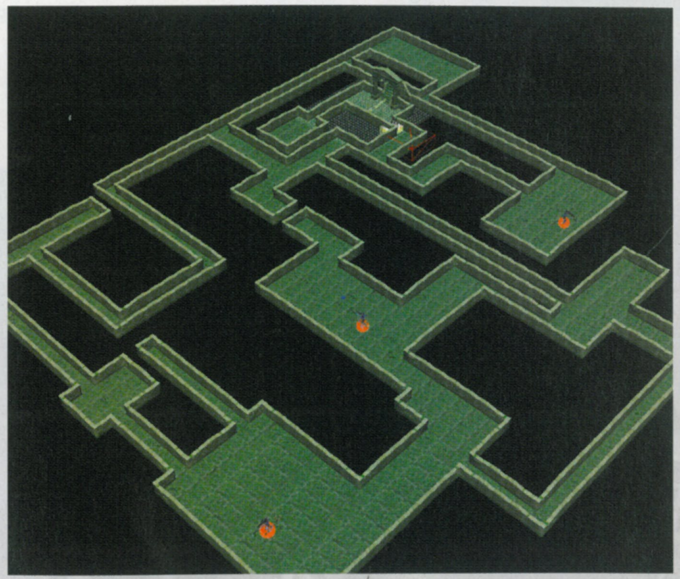
Departamentul de design (acela care include orice tip de designeri) are funcționalitate (cel puțin) dublă: de a acționa ca cel mai pretențios jucător sau, mai bine spus, ca avocatul viitorilor fani, iar cea de-a doua, de a interacționa cu toți membrii echipei pentru a transforma conceptele în realități, fie ele și virtuale.

Nu știu care dintre cele două roluri este mai dificil; viitorii jucători au beneficiul de a nu se afla zilnic pe capul designerilor, însă acest rol este mai mult decât bine îndeplinit de cei care finanțează jocul, care se întâmplă des să dicteze conținutul și funcționalitatea jocului. Echipa însă este mereu aproape de designeri, fiecare cu cerințele proprii și în mod egal de dificile.

Când designul conceptual al jocului a fost stabilit (sau, mai precis, jocul a trecut de stadiul de pre-producție), documentele de design sunt distribuite echipei și fiecare aspect al jocului intră în faza de producție. Programatorii codează mecanicile, artiștii desenează toate aspectele grafice, de la butoane la texturi, modelatorii construiesc modele, animații, scene, iar specialiștii de sunet creează voci, melodii, efecte sonore. Fiecare dintre aceștia va avea cel puțin câteva sute de întrebări pentru designeri de-a lungul proiectului. Câteva sute de întrebări pe săptămână, mai precis. Astfel, pentru a-ți face o idee inițială de interacțiune cu restul echipei, iată un exemplu:

Alături de prezentări constante ale jocului și experiența pe care acesta o va propune jucătorului, echipa





de management va cere mereu planuri, estimări și actualizări pentru a putea ține cont de desfășurarea proiectului.

Programatorii vor cere detalii în legătură cu toate aspectele jocului, pentru a putea determina modul de implementare și a evalua munca necesară.

Echipa 3D va avea nevoie de liste exacte cu numărul de modele care vor fi necesare în joc, de la elemente de decor și până la cele mai mici obiecte disponibile în joc. În plus, în funcție de modul în care vor fi folosite modelele, va exista și o evaluare a numărului de versiuni pentru fiecare model în parte (în funcție de nivelul necesar de detaliu, unele modele sunt create în mai multe versiuni de poligoane). De asemenea, pentru elementele ce urmează să fie animate, vor fi necesare liste de mișcări, pentru a putea evalua scheletele modelelor, respectiv animațiile necesare.

Echipa 2D va cere și ea lista tuturor elementelor care vor constitui conținutul jocului, pentru a evalua necesarul de texturi și specificațiile acestora. În plus, ei mai au nevoie de o estimare a artwork-urilor pentru logo, ecrane de încărcare, încadrarea artistică a jocului, necesarul de meniuri, butoane, tooltip-uri și icon-uri.

Specialiștii în efecte vizuale vor necesita o evaluare a efectelor din joc, de la explozii și până la efecte de coliziune, de la vremea ilustrată în niveluri care ar putea implica fulgere sau stropi de ploaie și până la efecte de meniuri.

Sound designerii vor cere direcții în legătură cu necesarul de clipuri muzicale, de la muzica din meniuri și până la melodiile care vor fi disponibile în diversele moduri și stări de joc. În plus, cum ei vor fi responsabili de prelucrarea audio a vocilor, vor cere și detalii despre necesarul acestora.

Specialiștii în efecte de sunet vor avea nevoie de detalii precum elementele sau interacțiunile care necesită zgomot (mersul avatarului, fuga avatarului, sunete de combat) în diversele situații de joc, precum și aspectele generale ale jocului care vor avea nevoie de componentă sonoră, de la tunetele unei furtuni și până la sunetele care anunță un mesaj, deschiderea unui meniu, apăsarea unui buton și așa mai departe.

Tools of the trade

În funcție de specializarea aleasă, fiecare designer va avea propriul set de „unelte" cu care va lucra zilnic. Evident, editoarele de text și programele de calcul tabelar sunt o cerință absolută la orice loc de muncă ce implică folosirea unui calculator, dar materialele generate de designeri trebuie să exceleze din punctul de vedere al prezentării, atât pentru a face munca echipei mai ușoară, cât și pentru că urmează să fie trimise finanțatorilor și altor entități care vor fi mai devreme sau mai târziu implicate în procesul de dezvoltare al jocului. Deci când spun că un designer trebuie să cunoască, spre exemplu, suita Microsoft Office, nivelul de cunoaștere al acesteia este indicat să fie unul avansat. Spre exemplu, mecanicile care stau la baza jocului pot fi definite în Excel, pe baza formulelor matematice și a graficelor generate, în vreme ce prezentarea layout-ului de meniuri este cel mai ușor exprimată prin diagrame generate de Visio. Programe de desen pot fi și ele des utilizate, pentru a genera schițe și concepte care vor fi folosite atât intern, cât și pentru prezentarea externă a proiectului.



Level designerii folosesc editoare de nivel care dispun de numeroase funcționalități adiționale creației efective a unei hărți de joc. Tot ei generează și script-uri care setează modul de desfășurare a acțiunilor orchestrate din jurul unui jucător, plasează AI-uri și puncte de spawn și setează zone de trecere și zone restricționate ale hărților, care permit sau nu jucătorului să acceseze o anumită arie.

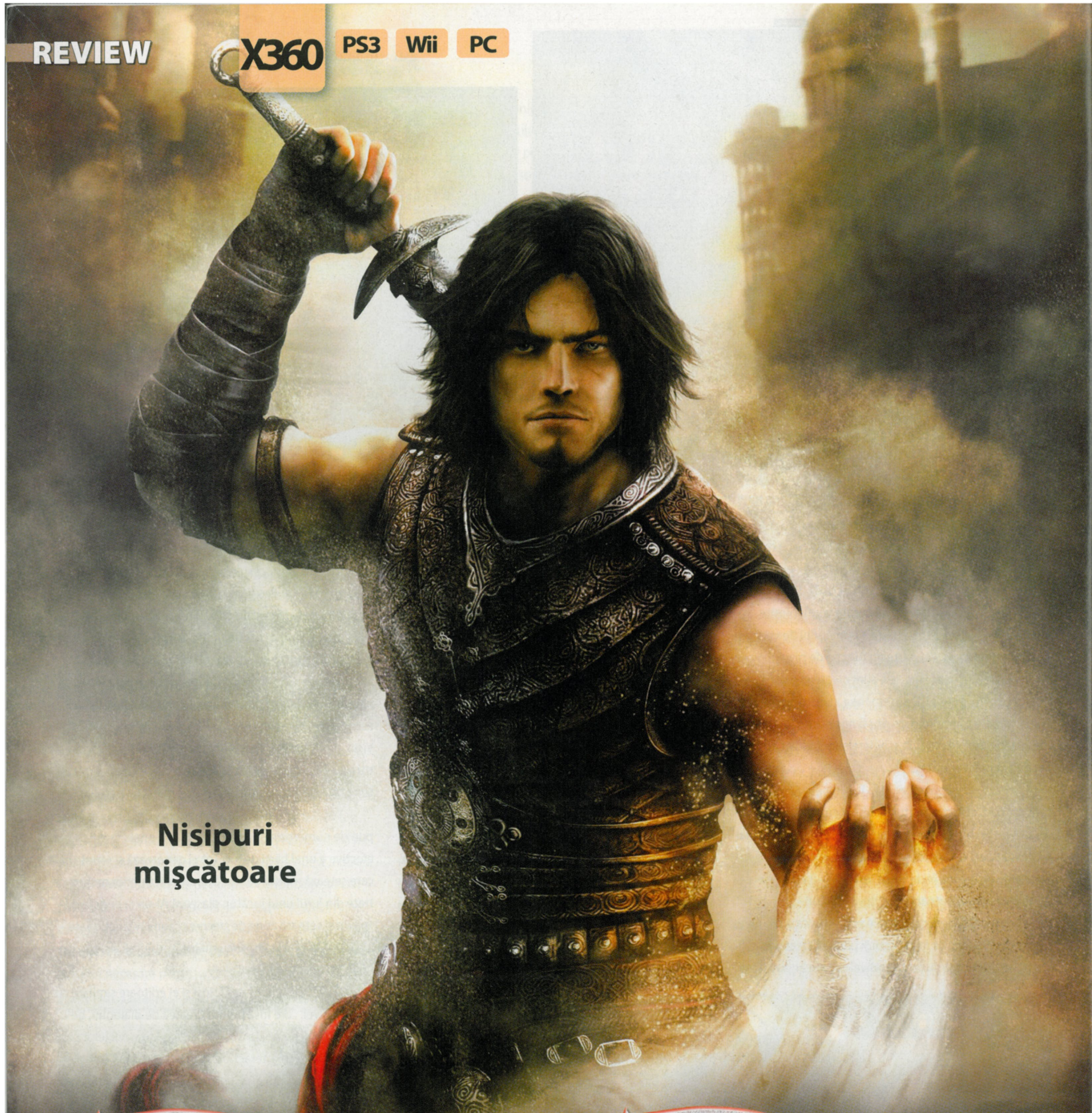
Quest designerii pot folosi și ei editoare similare cu cele de nivel, care însă permit crearea de dialoguri, generarea de scheme de dialog, plasarea personajelor cu care jucătorul va interacționa sau orchestrarea completării efective a unui quest prin plasarea elementelor necesare acestuia.

System designerii pot folosi, alături de programe de calcul tabelar, numeroase generatoare de funcții, simulatoare sau editoare matematice care să le permită crearea și evaluarea unei mecanici și a posibilităților de îmbunătățire (tuning) ale acesteia. Toate mecanicile jocului trec constant prin numeroase procese de tuning, atât de sine stătător, cât și împreună. Mecanicile și mai ales tuning-ul acestora definesc procesul general de echilibrare a dificultății jocului.

În esență, ca designer vei ajunge mai devreme sau mai târziu să cunoști în detaliu aproape toate uneltele folosite de echipă. Pentru a-ți asigura un bun început în această carieră, este bine să ai experiență cu cel puțin un editor și să fii familiar cu scripting-ul (majoritatea editoarelor dispun și de funcționalități de scripting).

Va urma

■ Lara



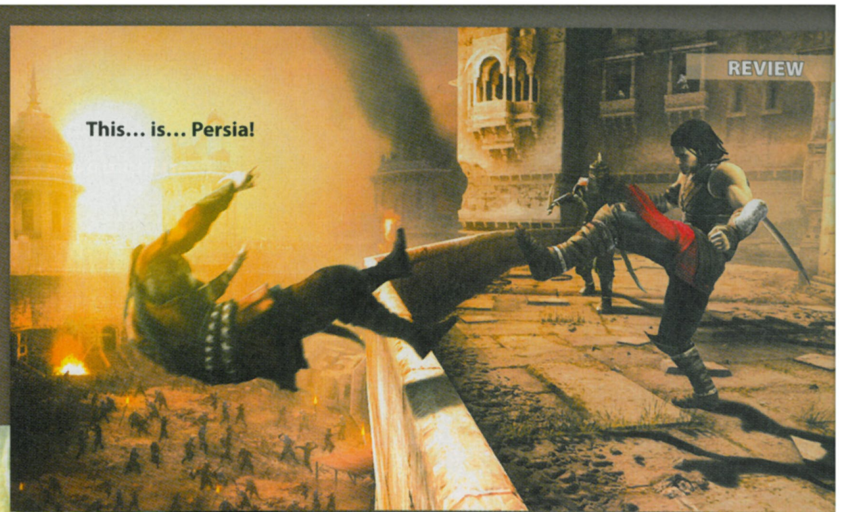
Nisipuri mişcătoare

Prince of Persia: The Forgotten Sands

De-a lungul timpului am avut parte de un număr important de titluri ce poartă numele Prince of Persia, însă doar unul a reuşit să mă introducă în atmosfera celor O mie şi una de nopţi cu adevărat – The Sands of Time, iar întâmplarea se petrecea în anul 2003. Jocul avea să se transforme în trilogie, însă nicun titlu din noua serie nu avea să-i egaleze performanţa. În 2008 franciza a născut apoi un nou titlu, intitulat simplu Prince of Persia, iar speranţa a renăscut. Era însă vorba doar de o nouă abordare şi un nou concept, cel mai probabil un experiment care nu a reuşit să mă convingă. Elementele de platforming care au făcut din Prince of Persia o bijuterie a genului dispăruseră. Lipsea provocarea. Dar iată că, în tandem cu lansarea peliculei cinematografice cu acelaşi nume, ce reproduce pentru marele ecran evenimentele din The Sands of Time, a răsărit un titlu nou. Nu are nici cea mai mai mică legătură cu filmul care, între noi fie vorba, nu prea cinsteşte numele pe care îl poartă, ci încearcă să spele păcatele fratelui său din 2008, un joc nici pe departe la fel de distractiv precum cel ce a relansat în 2003 franciza. Să vedem dacă reuşeşte.



Ca musca pe perete



This... is... Persia!



Alergând pe-o apă



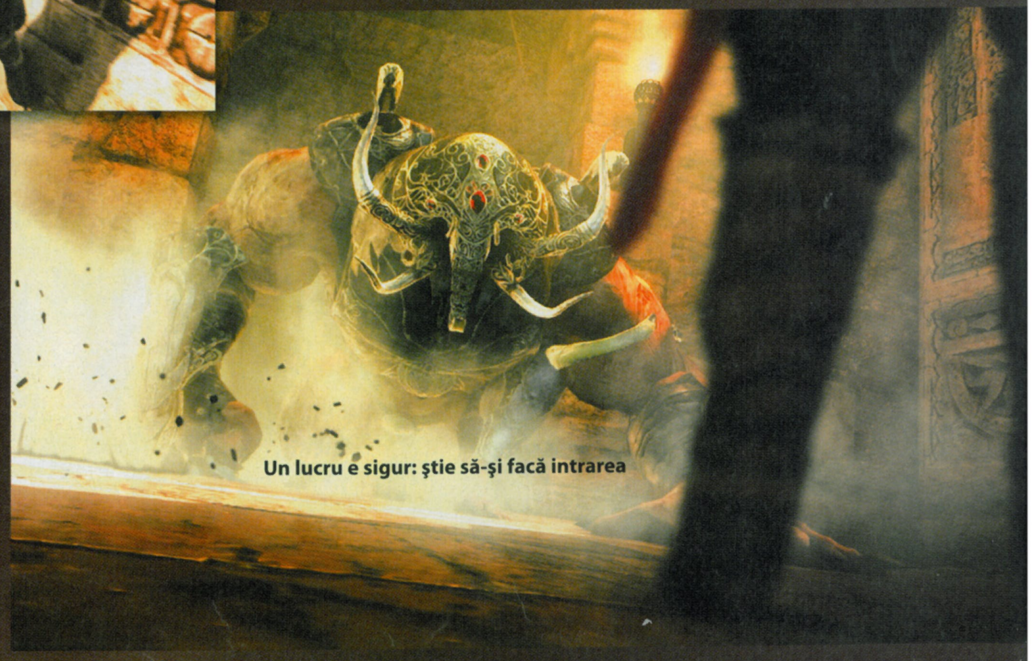
Şmecheria e să nu priveşti în jos

Înapoi la origini

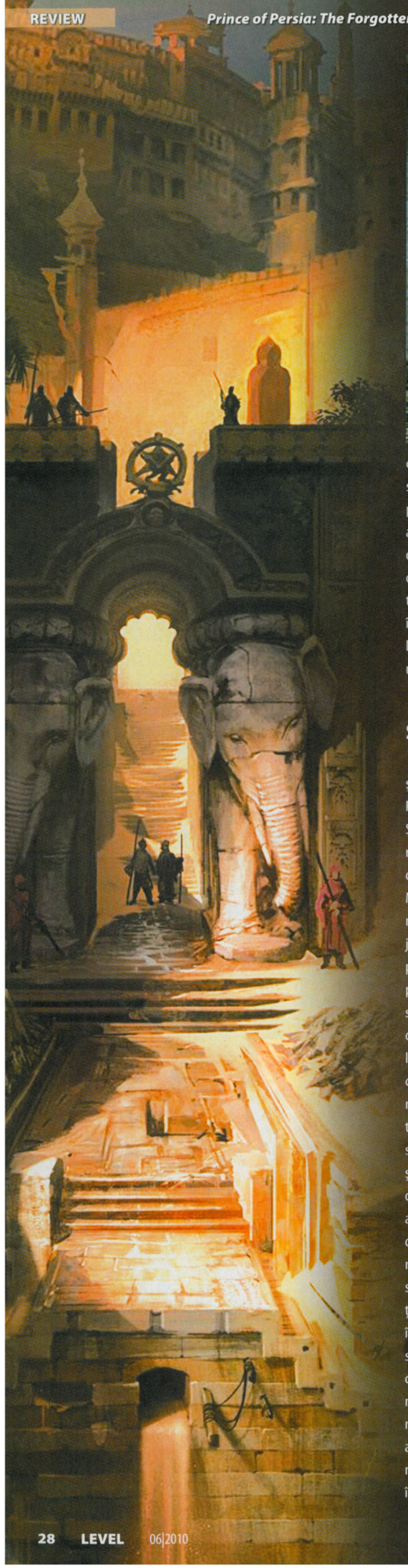
Spre surprinderea mea, toate îndoielile pe care le aveam înainte să-l iau la descântat au dispărut imediat ce am început să joc. Şi uite aşa am aflat că The Forgotten Sands nu continuă evenimentele din trilogia The Sands of Time, nici măcar nu le precede. În loc să facă asta, noul Prince of Persia încearcă să umple puţin din spaţiul lung de şapte ani ce desparte The Sands of Time de urmaşul său direct, violentul şi sângerosul Warrior Within.

Acţiunea se petrece într-un moment în care Prinţul decide să viziteze palatul fratelui său mai mare, undeva la graniţa regatului, şi îl descoperă asediat de o armată câtă frunză, câtă iarbă. Drept urmare, uită repede motivul vizitei, anume dorinţa de a învăţa de la fratele său cum să devină un conducător şi comandant de oşti puternic. În schimb, se grăbeşte să-l caute pentru a-l ajuta să scape şi să pună apoi cu botul pe labe armata invadatoare, care cucereşte zid după zid, distrugând tot ce îi iese în cale. Şi reuşeşte, se reîntâneşte cu Malik, moment în care află planul acestuia de a respinge şi alunga definitiv duşmanul de la hotare – acela de a dezlănţui împotriva loi armata adormită de schelete ambulante a Regelui Solomon. Necazul e că forţa pe care o eliberează nu are nici cea mai mică intenţie să-i salveze fundul regesc, bestiile împânzind cât ai bate din palme palatul, transformându-i pe toţi care le ies în cale în statui de nisip şi împingându-l pe Malik să recurgă la un alt gest de disperare: activarea mecanismelor de apărare interioare, ce activează capcane mortale şi îl obligă pe Prinţ să recurgă la talentul de acrobat înăscut cu care ne-a încântat odinioară. Dintr-o dată, Prince of Persia devine o provocare.

Prin comparaţie, mecanica de joc specifică jocului lansat în 2008 mi-a adus aminte de plimbarile mele de seară prin parcul central, nicidecum de goana peste obstacole aparent insurmontabile şi lupte acerbe la grămadă din The Sands of Time. În The Forgotten Sands, te poţi lua la trântă cu o mulţime de inamici care te înconjoară încet, dar sigur din toate direcţiile. Îi poţi felia din toate unghiurile, fandând printre ei şi catapultându-i în aer printr-un elegant joc de picioare bine plasate. Schema de atac este suprinzător de simplă şi eficientă, parcă mai mult ca niciodată. Cu un buton decapitezi şi secţionezi, cu altul le dai picioare în gură sau te catapultezi şi dintr-una într-alta te trezeşti că apeşi cu frenezie toate butoanele, aparent la întâmplare. Dar nu este chiar aşa, îndemânarea cu care foloseşti fiecare combinaţie de atacuri şi manevre de eschivare fiind de fapt rezultatul unui exerciţiu inoculat în tine de-a lungul timpului cu cap. În plus, te poţi folosi de prăpăstii, ţepii capcanelor din jurul tău şi balcoanele palatului în avantajul tău, rezultând o serie de finalizări spectaculoase şi diverse în funcţie de context. Mai mult, poţi zburda pe



Un lucru e sigur: ştie să-şi facă intrarea





Poarta spre o altă dimensiune

capetele adversarilor şi executa spintecări aeriene sau lovituri prin întoarcere devastatoare, acrobaţiile rezultate astfel din diverse combinaţii fiind impresionante. Luptele pot părea repetitive în timp şi poate chiar sunt, însă pentru fanii trilogiei care şi le-au dorit din nou cu ardoare, nu este deloc prea mult.



Balet la paralele

Stropi de magie

La fel de bucuros am fost şi de întoarcerea la magie, chiar dacă de această dată Prinţul nu poartă pumnalul magic care îl ajuta în The Sands of Time să repete trecerea iniţial ratată peste anumite obstacole sau capcane, dând timpul înapoi pentru câteva secunde, exact atât cât să i se ofere o nouă şansă. Manevra este posibilă şi de această dată, dar nu mulţumită unui pumnal fermecat. Pe măsură ce avansezi în joc, distrugând creaturile ce stăpânesc acum palatul, capeţi puncte de experienţă ce pot fi schimbate pe diverse puteri magice, bară de sănătate mai lungă, atacuri de sabie mai puternice, o armură mai bună şi altele. Armura de piatră îi conferă invincibilitate, urmele de foc pe care le lasă în urmă mistuiesc câte puţin sau mai mult din cei care le calcă, iar ţăruşii de gheaţă îi spintecă sau îi incomodează pe advresarii ce-i stau în cale. Nu pot fi utilizate decât pentru o scurtă perioadă de timp fiecare, dar sunt extrem de folositoare. La fel de limitată în timp este şi Puterea Timpului, acum îmbrăţişată sub altă formă, dar care îl salvează în acelaşi mod, destul de des aş zice, de la o moarte chinuitoare, spintecat de rotiţe dinţate sau ţăruşi ascunşi în puţuri sau podele surpate. Evident, odată ce ai rămas fără puteri magice, şmecheria nu mai este valabilă, dar asta nu poate decât să mă bucure, pentru că în sfârşit avem parte de provocare şi o mecanică de joc ce a lipsit într-o oarecare măsură ultima dată. Să-i dea Dumnezeu sănătate!

O mulţime de puzzle-uri necesită o abordare precaută, planificată cu atenţie din timp. Spre finalul jocului există o serie de succesiuni de obstacole care cer gândirea rapidă a fiecărei mişcări, imediat după ce ai executat-o pe ultima, pentru a evita căderea în abis şi deznădejde atunci când ţi-e lumea mai dragă. Noroc cu Puterea Timpului, căci până şi cel mai experimentat jucător ar fi avut cu greu sorţi de izbândă în câteva situaţii.

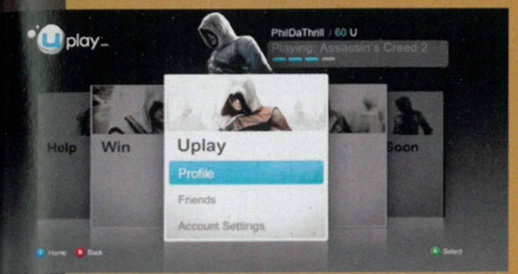
Acţiunea se petrece strict în palat, însă o mare parte dintre provocările ce scot în evidenţă talentul de acrobat al Prinţului, ridicând platformingul la rang de artă, sunt cu adevărat machiavelice. Îmi place asta, pentru că sentimentul de satisfacţie este cu atât mai mare cu cât ştiu că am reuşit să sfidez cu eleganţă gravitaţia printr-o succesiune dificilă de mişcări acrobatice uluitoare, The Forgotten Sands răsplătindu-i cu vârf şi îndesat pe cei ce vor să-şi pună la încercare acrobaţiile la bară şi coordonarea.



Stârnirea vârtejului

UPLAY OR NOT TO PLAY

Asemenea celor mai noi titluri Ubisoft, Prince of Persia: The Forgotten Sands oferă recompense jucătorilor fideli prin intermediul portalului online proprietar UPlay. Acumulând un anumit număr de puncte UPlay (lucru posibil dacă atingem diverse obiective în joc) putem apoi achiziţiona o serie de bonusuri, cum ar fi o tema vizuală specifică jocului, puncte de experienţă suplimentare, costumul lui Ezio din Assassin's Creed 2 (că doar împart acelaşi model şi dă bine pe cupolele şi meterezele palatului), precum şi o nouă arenă destinată modului de joc Challange.



Prinţul nu s-a născut însă cu puteri magice. Abilitatea de a se juca cu timpul îi este oferită de un Djin (Duh al Lămpii în traducere pe la noi, dar aici o fătucă cu ten închis la culoare sosită din altă dimensiune), care îi sare în ajutor imediat ce află despre isprava lui Malik. Pentru că vedeţi voi, Căpcăunul cel mare pe care l-a dezlănţuit nenorocitul ameninţă cu distrugerea nu numai lumea Prinţului, ci şi a ei dimensiune. De la ea vine şi puterea de a îngheţa apa, fapt ce adaugă o nouă dimensiune gameplay-ului, diversificând mecanica de joc. Jeturile de apă ce răzbat prin pereţi devin instantaneu bare de trapez, coloanele verticale (tot de apă) se transformă în stâlpi pe care îi poate îmbrăţişa, iar cascadele în pereţi de încredere de-a lungul cărora poate alerga. Nu este însă întodeauna la fel de uşor precum pare, deoarece adesea trebuie să alternezi între dezgheţ şi îngheţ, cronometrând cu atenţie fiecare etapă şi calculând fiecare fracţiune de scundă, chiar în mijlocul saltului. Şi să nu-mi spuneţi că nu vă place.

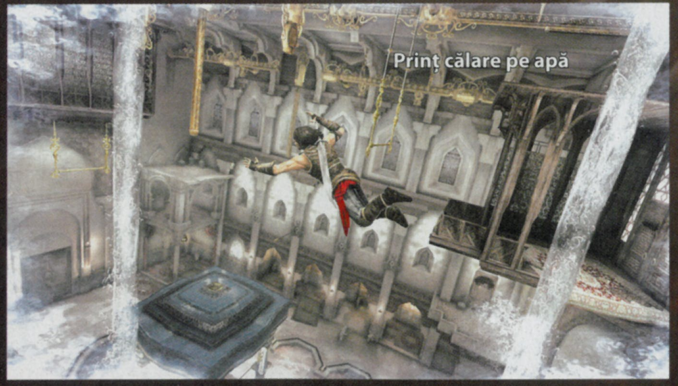


Puterea focului

Revenire

Şi uite aşa n-am dezvăluit elmente importante din poveste. Nici n-ar fi corect, având în vedere că este cam săracă. Mai important este faptul că The Forgotten Sands reprezintă plăcere, aceea de a juca şi experimenta un eveniment memorabil, deosebit de provocator şi reuşit din punct de vedere grafic. Trebuia să se întâmple prin 2008, dar mai bine mai târziu decât niciodată, nu-i aşa? Se pare că producătorul a încercat din răsputeri să revină la mecanica de joc originală, ce a reinventat franciza şi a transformat-o într-un succes. Este bine structurat, iar lupta este o plăcere, deşi nu i-ar fi stricat ceva mai multă fluiditate şi boşi mai diverşi, iar noile elemnte de gameplay fac din el un titlu remarcabil, chiar dacă mai puţin memorabil decât The Sands of Time. În concluzie, un must have!

■ KiMO



Prinţ călare pe apă



Traşi în gheaţă

alternativa



TRINE

Grafică senzaţională, sunet şi muzică bestiale, atmosferă fantasy genială şi foarte axat pe puzzle-uri de fizică. Trine este un joc bunicel cu o prezentare fabuloasă. Puzzle-urile sunt mai puţin dificile şi face parte din categoria buget, dar asta nu înseamnă că e de lepădat.
Noi vă recomandăm să-l încercaţi, mai ales pentru multiplayer, care scoate la iveală tot ce-i mai bun din gameplay.

**LEVEL SEPTEMBRIE 2009*

BUNE:
- abilitatea de a manipula într-un mod genial starea apei
- mecanică de joc excelentă
- puzzle-uri provocatoare
- animaţii fluide

RELE:
- luptele sunt cam repetitive
- rejucabilitate scăzută
- mici bug-uri

CONCLUZIE:



Ubisoft a reuşit să readucă franciza în atenţia fanilor şi a genului, făcând uitată experienţa din 2008. Asta nu înseamnă că ea nu va avea o continuare, tot cu Elika la picioare. Dar până atunci, The Forgotten Sands ne poate ţine de cald, cu acrobaţii spectaculoase şi platforming ca la carte.

8

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	08



Gen Platform / action **Producător** Ubisoft Montreal **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant Ubisoft România, Tel. 021.569.06.00 **ON-LINE** prince-of-persia.uk.ubi.com

PC PS3

SAM & MAX
The Devil's Playhouse
The Penal Zone

Penalizarea Crepusculară

Sam şi Max s-au întors. Timp de două sezoane le-am urmărit aventurile cu sufletul la gură, întrebându-mă ce fel de substanţe se consumă în pauzele de masă (sau la şedinţele de brainstorming) ale angajaţilor Telltales. Acum, la începutul celui de-al treilea sezon, după ce am asistat cu gura căscată la atacul unei gorile spaţiale cu planuri de dominaţie globală, am aflat la ce foloseşte sudoarea Omului Cârtiţă şi m-am întrebat ce zeitate cu un simţ al umorului foarte dezvoltat l-a înzestrat pe Max cu puteri psihice, sunt aproape sigur că e vorba de o poţiune extrem de puternică.

Puşcăria Crepusculară

O imitaţie destul de reuşită, dar nu prea amuzantă (semn că inspiraţia vine pe drum, nu toată dintr-o dată, ca turcii), a lui Rod Serling ne anunţă pe un ton apocaliptic că ni se pregăteşte o aventură demnă de un episod al Zonei Crepusculare regizat de un zănatec genial ca Terry Gilliam.

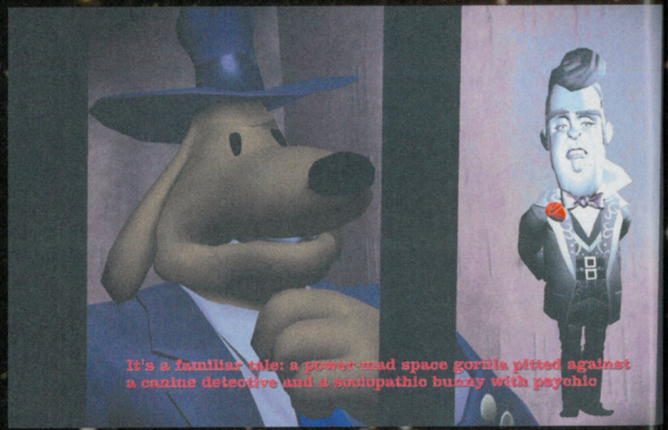
Prima victimă a cuplului de detectivi (cea de pe urmă fiind Zidul cu numărul 4) este însuşi timpul. E drept, în sezonul 2 am avut un episod în care cei doi zărghiţi făceau surfing pe valurile timpului, însă era vorba de excursia standard, aşa cum o cunoşteam şi în Day of the Tentacle (de data asta l-am scris corect, dickie!!). Episodul începe cu finalul apoteotic, un scurt şi intens episod care serveşte şi pe post de tutorial pentru noile jucării psihice căpătate de Max. Urmează o reconstituire aproximativă, anarhică, plină de surprize şi deosebit de amuzantă a evenimentelor care ne-au împins către acel final, iar spre sfârşit ne aşteaptă o surpriză de proporţii. Foarte bine construit acest prim episod al noii serii. Revenind la Tatăl Timp, una dintre jucărelele primite în noul episod este o pereche de ochelari care îi permit iepuroiului Max să arunce o privire în viitor. Se ştie, clarviziunea e o sabie cu două tăişuri. Mai ales în lumea lui Sam and Max. Pe de-o parte, noua mecanică a trasului cu ochiul în viitor dă naştere unor puzzle-uri interesante şi contribuie serios la zecile de gaguri deosebit de amuzante din The Penal Zone. Dar, ca Mafia, clarviziunea îţi dă cu o mână şi îţi ia cu zece. E fain să vezi viitorul şi să-ţi dai seama cum să rezolvi un puzzle, dar de foarte multe ori ni se oferă prea multe informaţii şi soluţia devine evidentă fără ca eu să fac un efort de gândire. Şi aşa puzzle-urile sunt destul de simpluţe. Şi mai nasol e că eşti obligat să foloseşti ochelarii chiar dacă ţi-ai dat seama ce trebuie să faci (eu am întâlnit două situaţii de genul ăsta). Există şi excepţii, desigur, dar senzaţia generală e că poate n-ar fi stricat ceva mai multă subtilitate şi/sau moderaţie.

Celelalte puteri primite de Max şi puzzle-urile a căror soluţie depinde de ele mi-au plăcut ceva mai mult. Teleportarea, de exemplu, e deosebit de utilă, există câteva puzzle-uri foarte drăguţe legate de ea, iar spre final devine o metodă foarte comodă de navigat între locaţii. Pe restul vă las să le descoperiţi singuri.

Credeam că m-am obişnuit cu schema de control din Tales of Monkey Island, dar s-a dovedit că singurul motiv pentru care am tolerat-o a fost speranţa că le vor intra minţile'n cap şi, în sezonul al treilea din Sam and Max, vor reveni la o schemă de control mai apropiată de vechiul point&click. N-a fost să fie, căci seria s-a aciuat (aka s-a lucrat din start şi la versiuni pentru console) şi pe consolele majore (plus iPad), deci, normal, schema de control a fost adaptată nevoilor schingiuitorilor de gamepad-uri. Dar cum nici în Tales of Monkey Island n-am lăsat controlul să-mi umbrească prea tare distracţia şi să-mi distrugă zen-ul gameristic, am încercat s-o ignor pe cât posibil şi în noul Sam And Max. Sau s-o consider un sacrificiu minor pentru privilegiul de a juca un nou adventure cu iz de „old skool".

N-a fost chiar atât de simplu, căci atunci când tragi mouse-ul mai cu foc într-o direcţie, pe ecran apare (din nou, speram să fie o scăpare a versiunii de review) un mic şi fantomatic stick care se apleacă docil în direcţia deplasării personajului controlat.

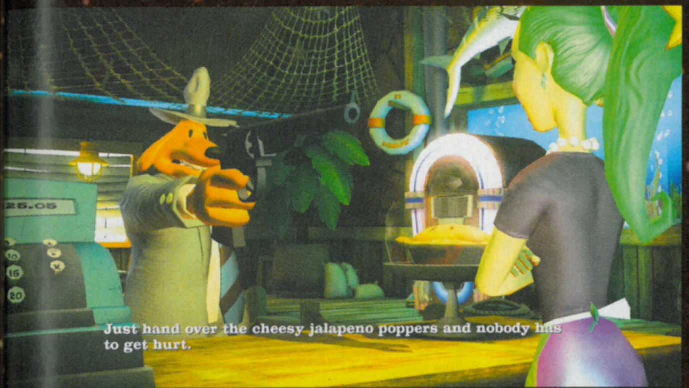
E enervant de-a dreptul. Nu-mi place să mi se aducă aminte că e mai comod să joc un adventure cu un gamepad. Pe un PC dotat cu şoarec. Mda.







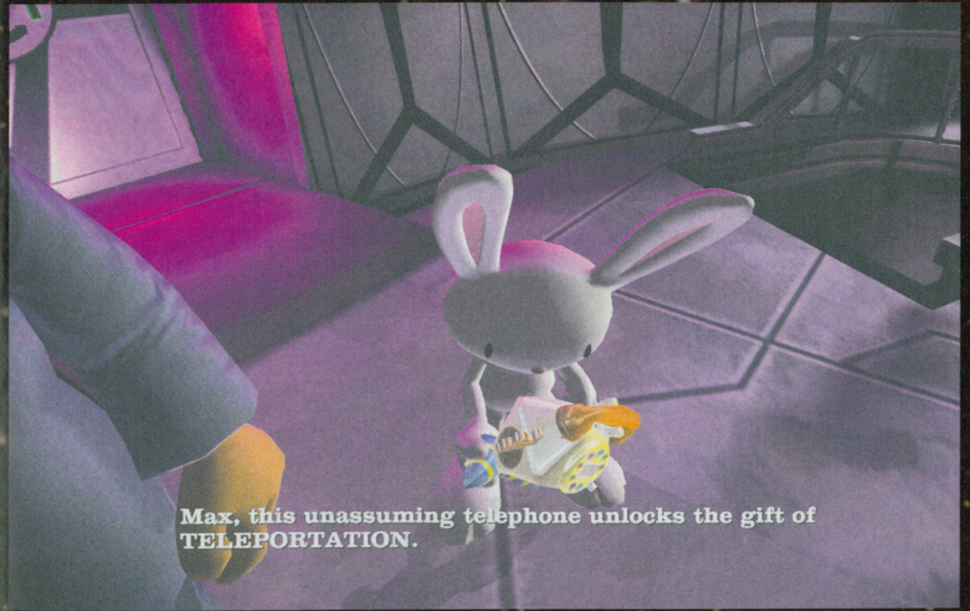




The Final Zone

Voi încheia pe un ton optimist şi vă voi spune că The Penal Zone este un început excelent pentru o serie care promite multe. Şi mă simt uşurat că nu m-am bucurat degeaba când am observat că installer-ul ocupă aproape 500 de MB (faţă de cei două sute şi ceva ai episoadelor anterioare). Arată mai bine, deci s-a umblat la grafică mai mult decât mă aşteptam, personajele sunt ceva mai detaliate, iar texturile par mai şmechere (am sesizat şi slabe urme de next gen). Şi, în timp ce media sezoanelor trecute era de două ore jumătate spre trei ore şi jumătate pe episod, pe acesta l-am terminat în patru ore şi jumătate. Şi n-am fost ţinut în loc de puzzle-uri (care sunt lejere şi „curg", mai ales dacă ai ceva experienţă cu Sam & Max în special şi cu adventure-ul în general). Dacă nici ăsta nu e un semn clar că The Penal Zone e ceva mai consistent decât predecesorii săi… În fine, ce trebuie să ştiţi e că în cele patru ore şi jumătate petrecute alături de vechii mei prieteni, câinele zen şi iepurele nebun, m-am amuzat copios. S-au întors şi sunt mai plini de viaţă ca oricând…

■ cioLAN



alternativa



SAM & MAX HIT THE ROAD

Dacă vă sunt dragi cei doi detectivi, dar i-aţi cunoscut doar recent şi doriţi să aflaţi ce învârteau ei în ograda lucaşilor înainte să fie adoptaţi de Telltales, vă invit să luaţi o porţie de trecut alături de Sam & Max Hit The Road, un adventure dement din vremurile cele bune ale adventure-ului dement.

BUNE:
- umor
- puterile lui Max
- povestea

RELE:
- controlul
- s-a abuzat de clarviziune

CONCLUZIE:



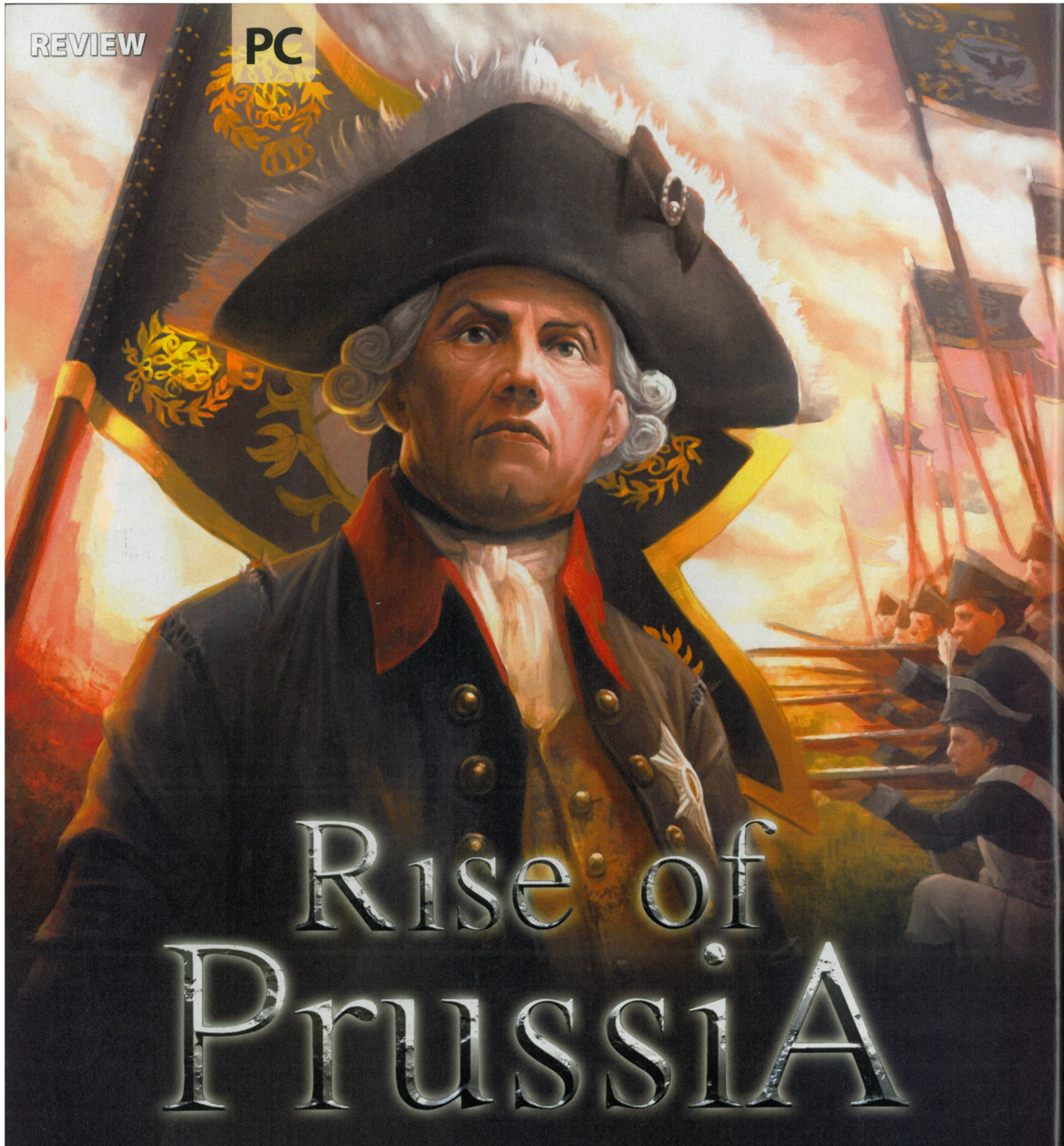
The Penal Zone este un început excelent pentru un nou sezon promiţător.

9

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	09

Gen Adventure **Producător** Telltale Games **Distribuitor** Telltale Games
Ofertant store.steampowered.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** 2.0 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 128MB DirectX 8.1



Rise of PrussiA

Cei patru mari prusaci au fost trei: Friederich şi Bismark

Există o dilemă care străbate „cariera" oricărui jucător de titluri de strategie bazate pe istoria reală. Este vorba despre apriga nehotărâre care îl cuprinde pe viitorul lider al unei naţiuni, pus în faţa fundamentalei opţiuni de start al jocului: cui să-i fiu baci? Ce ţară/imperiu/facţiune să conduc? Nu voi ascunde nimănui aplecarea mea către republici - prima oară am jucat Medieval: Total War cu Veneţia, iar Medieval II asemenea. Apoi am continuat cu bizantinii, urmaţi de turci - ale căror civilizaţii, concatenate de timp şi curgerea istoriei, m-au fascinat întotdeauna. Evident, Empire l-am început cu olandezii...

Dar, recent, odată cu parcurgerea campaniilor din Napoleon: Total War alături de francezi, am simţit un impuls straniu. Ceva mi-a tras mâna, cu mouse cu tot, către un stat căruia, până atunci, nu i-am acordat decât prea puţină atenţie. Este vorba despre Prusia. Aşa că am dat un New Game alegând marea campanie europeană alături de prusaci. Şi de atunci am cam devenit prusac, mai ales că structura mea interioară de jucător de titluri de tactică şi strategie este una de general de infanterie. Despre cavalerie am învăţat cu greu că poate fi manevrată inteligent pe spaţii largi, urmărind un bun prieten câştigând magistral bătălia de la Chalons, în faţa hunilor conduşi de Attila, în Rome: Total War Barbarian Invasion. Am putut înţelege astfel că cavaleria îşi are folosul ei (cacofonie intenţionată şi descriptivă a stilului meu de a manevra astfel de unităţi), dar tot un infanterist am rămas în inima mea - deci, un bun potenţial prusac.

Cu toate acestea, deşi am fost cucerit de trupele



Tablou strategic general (sic!)



Tablou politic

de trăgători ale prusacilor, ceva nu mi-a plăcut la Napoleon: Total War. Este vorba despre un lucru pe care l-am descoperit după ce am terminat articolul corespunzător, ulterior parcurgerii a jumătate din campania cu prusacii: tot ce nu este de partea lui Napoleon este prea buni preteni. Vreau să spun că este o horă penibilă a înfrăţirii marilor puteri din coaliţia împotriva lui Napoleon - pe care o pot înţelege până la un punct, adică până îi storcoşeşti pe francezi sub călcâiul cizmei tale. Dar, chiar şi după aceea, este prea mare dragostea dintre austrieci, britanici, ruşi şi prusaci, pentru a putea suporta la infinit destinul european dulceag şi vag romanţat al oricărei puteri în formare - mai ales în cazul Prusiei.

Aşa se face că m-am întors către Empire: Total War-ul instalat pe calculatorul meu, căruia Steam tocmai ce îi alipise patch-ul recent, destinat a-i duce îmbunătăţirile de AI introduse de Napoleon: Total War. Uoau! Vreau să vă spun că este vorba despre un alt joc, acum, după patch! O plăcere. Iar plăcerea asta devine cu atât mai mare când selectezi Prusia şi începi o campanie cu această putere, după ce ai testat-o întâi în Napoleon. Pur şi simplu, în Empire este cu totul altceva. Duse sunt exageratele şi nerealistele şugăreli romantice şi sărutări prelungi dintre marile puteri ce au încercat o alianţă vremelnică împotriva Franţei. În Empire, Prusia suferă, şi răspunde la această suferinţă cu plumbi şi ghiulele, într-o simulare mult mai apropiată de adevăr decât cea din Napoleon, cu atât mai mult cu cât, politic şi diplomatic, AI-ul este teribil de isteţ şi de hotărât a-ţi pune capăt dinastiei.

Urmarea acestei noi şi captivante experienţe de joc, pe care am avut-o la cârma Prusiei, a fost aceea că am căpătat un interes crescut pentru acest nume din istorie. Şi, ca un făcut, tocmai acum îmi vine la review un titlu pe măsura noii mele febleţi: Rise of Prussia, produs de AGEOD şi distribuit de Paradox

Creşterea şi descreşterea titlului

Trebuie să vă mărturisesc un lucru: acesta nu este atât un review, cât un articol de poziţionare. Mai precis, un articol în care aşez Rise of Prussia acolo unde îi este locul, îndreptând către acest titlu nişa subţire de tot căreia i se adresează, şi avertizându-i pe ceilalţi că este cazul să se gândească de două ori cât timp şi răbdare au la dispoziţie, înainte de a începe campaniile din RoP.

În primul rând, fiţi atenţi să nu suferiţi aceeaşi deziluzie ca şi mine. Am pornit Rise of Prussia cu senzaţia că, întocmai precum alte jocuri din ograda Paradox, am de-a face cu o variantă de Europa Universalis/Hearts of Iron restrânsă în timp şi adaptată la destinul istoric al Prusiei. Ei bine, nu este deloc aşa. Rise of Prussia este urmaşul unor titluri precum Birth of America I şi II, American Civil War şi Napoleon's Campaign. Este vorba despre jocuri pe care producătorul lor, AGEOD, se fereşte ca de foc să le refere ca atare, evitând folosirea cuvântului „joc" şi folosind exclusiv termenul de „simulare".

De altfel, nu doar această precizare este foarte necesară de la bun început, ci şi aceea că folosirea termenului „rise", pe care îl voi traduce ca „ridicarea", este teribil de improprie în cazul acestui titlu. „Ridicarea Prusiei" te duce cu gândul la o perioadă istorică mai îndelungată, ce începe cu bebeluşul Prusulică şi se termină cu Adolf Preusser, cuceritorul Multiversului. Mă rog, exagerez, dar mă aşteptam la mult mai mult decât o simulare strategică a celui de-al III-lea Război Silezian - da, e vorba de acel război pe care toţi l-am considerat ca fiind parte a Războiului de 7 ani, şi, da, acesta din urmă fiind ceea ce fiecare credeam că este, de fapt, doar un alt nume pentru Războiul de succesiune la tronul Austriei... Cred că acum totul este foarte clar, nu?

Cert este că totul în Rise of Prussia se reduce la un conflict militar între Prusia, de o parte, şi Austria, Rusia şi Franţa, de cealaltă, conflict desfăşurat între anii 1756 şi 1763. Pe bune, deşi din conflictul cu pricina Prusia a ieşit ca o foarte importantă putere europeană, totuşi, Rise of Prussia te duce cu gândul la mult mai mult decât atât - aceasta însemnând un joc care ar fi avut şi importante componente economice, politice şi diplomatice. Mi se pare exagerat ca o simulare militară a unui conflict important, dar restrâns la scara întregului destin istoric al unei naţiuni, să poarte un asemenea titlu ce sugerează chestiuni mult mai cuprinzătoare - nu vă lăsaţi induşi în eroare!

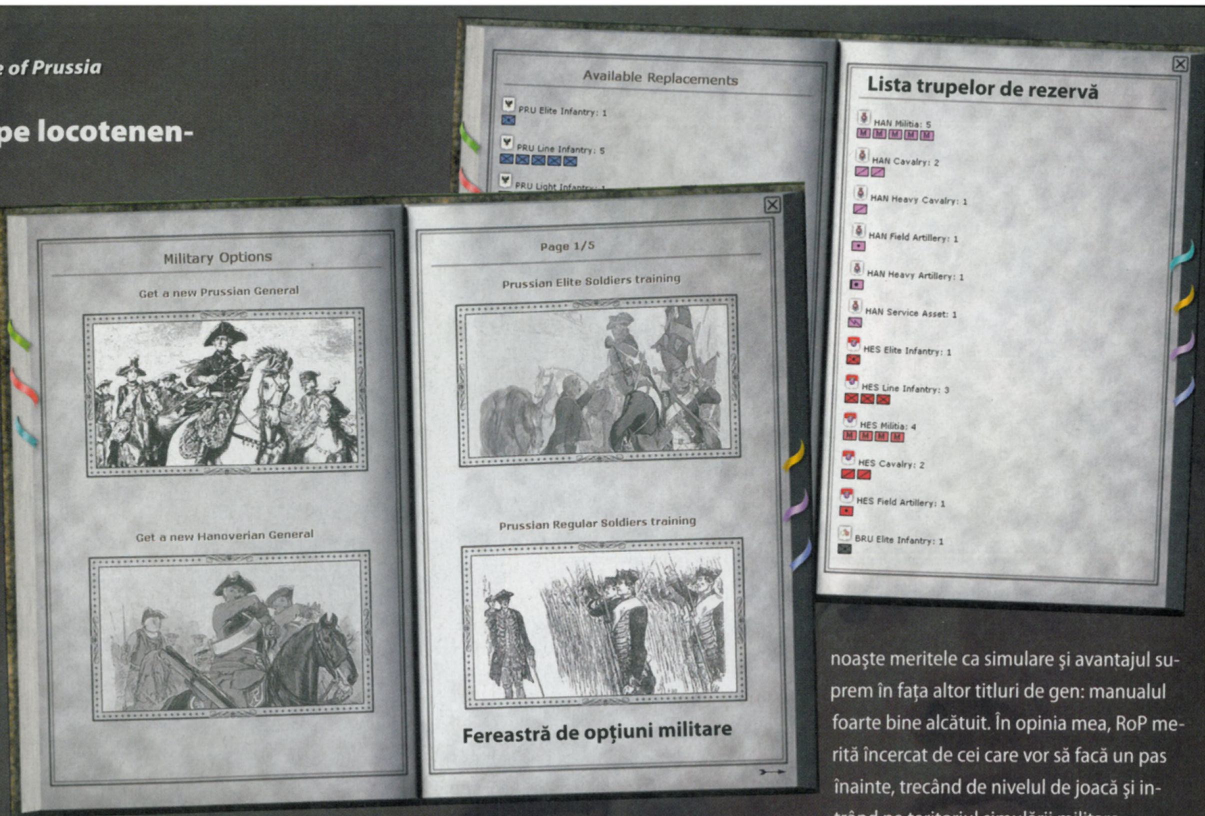


Da, există şi bătălii navale



Informaţii privind aprovizionarea

Să punem mâna pe locotenentul Uzura



Fereastră de opțiuni militare

Jocul este unul de detaliu şi profunzime a simulării, în care fiecare aspect al conducerii militare este amănunțit cu o pedanță, may I say so, prusacă. Nu cred că este locul aici să fac o prezentare exhaustivă, ba nici măcar frugală, a ansamblului monumental al variabilelor ce apar în joc. În schimb, consider suficient de grăitoare comparația unor elemente palpabile şi destul de cunoscute jucătorului semi-hardcore - şi aleg aici tocmai uzura trupelor (attrition). De ce am ales tocmai acest aspect? Simplu, pentru că a fost tocmai recent introdus în seria Total War de către Napoleon, deci vă poate fi proaspăt în memorie.

În Rise of Prussia uzura trupelor este calculată ținând cont de următorii factori: deplasarea, deşertificarea, aprovizionarea, condițiile meteorologice, epidemiile. Deplasarea impune pierderea unui punct de coeziune a trupelor pentru fiecare zi de marş. A, ce e coeziunea? Hehe, este o măsură a eficienței execuției comenzilor de către trupa respectivă, este supusă la multe influențe şi reprezintă, alături de punctele de putere (Strength Points), baza de calcul pentru capacitatea de combat a unei unități. Gradul de deşertificare a unei zone creşte uzura, la fel şi greutățile în aprovizionare. O trupă ce nu se află la adăpost pe timpul unor fenomene meteorologice severe poate suferi pierderi foarte serioase. Epidemiile sunt interesant modelate ca apărând în zonele cu o mare acumulare de Strength Points.

Uzura este redusă de alți factori, precum nivelul de dezvoltare a zonei ocupate, prezența unui detaşament de aprovizionare sau staționarea în tranşee a trupei. Toate aceste elemente sunt cumulate într-un tur pentru a da rezultatul final al uzurii unei trupe. Iar dacă atât nu v-a fost de ajuns, puteți alege să parcurgeți Rise of Prussia folosind opțiunile uzurii întărite, în care condițiile devin mult mai dificile şi mai complexe...

Să revenim la Napoleon: Total War. Acolo, uzura este expediată scurt: pe zăpadă sau în deşert, trupele suferă de uzură, cu excepția anumitor unități de elită sau specifice locului. Iar aprovizionarea are un rol important pentru refacerea trupelor, dar este modelată simplu şi elegant, prin influența anumitor construcții şi a infrastructurii asupra vitezei de împrospătare a trupelor descompletate.

Incomparația

Nu aş putea spune că un joc precum Napoleon: Total War este mai bun decât Rise of Prussia, iar asta pentru că acesta din urmă nu prea e joc, zău. E, într-adevăr, o simulare. Pe de altă parte, avantajând fluența şi atractivitatea fără a pierde din realismul istoric, gameplay-ul unui NTW sau Empire TW este excepțional conceput pentru noi, jucătorii obişnuiți. De aceea, deşi mă declar impresionat de Rise of Prussia, eu rămân la nivelul unui Total War. Nu mă pot obişnui cu faptul că, până la urmă, RoP este o imensă bătălie de cifre, o complicată înfruntare a calculelor şi parametrilor, prea puțin acoperită de grafica deloc seducătoare a unei interfețe de secol trecut.

Dar, măcar un lucru trebuie să învețe oricare producător de jocuri de strategie şi tactică. Manualul RoP este excelent, impecabil alcătuit, exhaustiv în prezentarea tuturor elementelor, inclusiv numerice, ce intervin în desfăşurarea operațiunilor. Din păcate, nu pot spune acelaşi lucru despre seria Total War, ale cărei manuale sunt nişte bucăți inutile de hârtie/PDF. I mean, din manualele de TW nu afli mai nimic în ce priveşte felul în care se calculează economia, dar nici altele, multe, date legate de caracteristicile trupelor şi evoluția lor. Sub acest aspect, mi se pare grăitor faptul că este absolut necesară contribuția unor fani şi modificatori pentru a înțelege mecanismele din spatele jocului - iar aici fac referire la documente precum FUSIL-ul lui brandybarrel, alcătuit pentru Medieval: Total War 2.

Astfel, în cazul Rise of Prussia mai ai nevoie de comunitatea de meseriaşi apărută în jurul titlurilor de simulare de la AGEOD numai pentru a înțelege chestiuni superioare de tactică şi strategie. Asta, în timp ce pe forumurile TW, mult mai numeroase şi active, trebuie să începi prin a căuta detalieri ale unor elemente de bază ale jocurilor din serie - mare noroc cu fanii acesteia.

Sunt perfect conştient de faptul că acesta nu este un review „ortodox" al Rise of Prussia, ci, mai degrabă, o înşăilare de aspecte ce ar fi mai potrivite unui articol de fond. Dar, printre noi nu se află jucători de titluri de strategie atât de hardcore - de fapt, mă întreb dacă termenul de jucători este potrivit în acest caz extrem. Nu cred că este, dar nici nu am un înlocuitor potrivit al acestuia.

Totuşi, deşi cu greu am putut duce la capăt câteva ture din Rise of Prussia, a fost suficient pentru a-i recunoaşte meritele ca simulare şi avantajul suprem în fața altor titluri de gen: manualul foarte bine alcătuit. În opinia mea, RoP merită încercat de cei care vor să facă un pas înainte, trecând de nivelul de joacă şi intrând pe teritoriul simulării militare.

■ **Marius Ghinea**

alternativa



NAPOLEON: TOTAL WAR

Când mă gândesc la alternativă, în acest caz, mă refer la o alternativă sub toate aspectele. Adică, o alternativă a detaliului simulării din RoP ar fi inspirata modelare globală din Total War. Ca alternativă a confruntării unor elemente calculate automat în secțiunea tactică din RoP ar veni inițiativa în timp real pe care jucătorii o pot manifesta la comanda propriilor trupe în timpul luptelor din Total War. În felul său, chiar şi pentru un pasionat de simularea RoP, Total War este o alternativă viabilă.

*LEVEL MAI 2010

BUNE:
- calitatea şi detaliul simulării
- manualul
- oferă mod multiplayer

RELE:
- grafica
- prea puțin „seducător" pentru un gamer (o fi bine, o fi rău?)

CONCLUZIE:



A sosit vremea să încetezi de a mai fi copil. Timpul nu mai are răbdare. Va fi resboiu', şi încă unul pe cinste. Armatele vor fi conduse după reguli militare precise, şi numai competența ta ca mareşal poate duce la victorie. Citeşte bine manualul, găseşti acolo tot ceea ce trebuie să ştii ca să-ți dai seama cât de ignorant eşti. Dacă talentul şi cultura militară vor face casă bună în tine, vei da Prusiei cei 7 ani de război care o vor ajuta să se maturizeze ca mare putere europeană.

8,8

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen TBS **Producător** AGEOD **Distribuitor** Paradox Interactive
Ofertant Gamersgate.com **ON-LINE** www.paradoxplaza.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** P4 1,8 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB

DISTANT WORLDS

Când complexitatea evadează din constrângerile gameplay-ului

Definiţiile gameplay-ului de calitate se referă cam toate la echilibrul bine pus la punct dintre mecanicele jocului şi la cât de pasionant, de „fun" sunt acestea prezentate. De aici şi multiplele topic-uri despre faptul că un joc trebuie să fie în primul rând fun şi că, dacă încerci să faci un „simulator", oricare ar fi accepţiunea acestui cuvânt, este imposibil să iasă ceva bun. Adică, dacă prezinţi mecanicile jocului într-o formă prea realistă sau posibil realistă, nu vei atinge pe nimeni. Ceea ce poate fi adevărat în unele cazuri şi fals în altele.

Ca să ajung unde voiam, chiar dacă majoritatea designerilor cunosc aceste teorii şi în general le respectă, apar mult prea multe excepţii, care în general sunt jocuri de loterie – „O fi bun, nu o fi bun, vedem noi la sfârşit". Aşa e şi cu Distant Worlds, joc creat de către o companie independentă din Noua Zeelandă, Code Force. Jocul este atât de adânc încât impresia e că acei oameni ţineau în ei nişte lucruri care nu au putut fi ascunse. Sau sunt atât de sătui de jocurile astea „casual", de „brain dead", de muncitor american care are 10 minute pe zi înainte de culcare după nenumăratele şi ineficiente ore suplimentare, încât au decis să facă un joc care să zăpăcească creierii şi celor mai încercaţi jucători de jocuri spaţiale de strategie 4X (explore, expand, exploit, and exterminate).

„About Us?!"

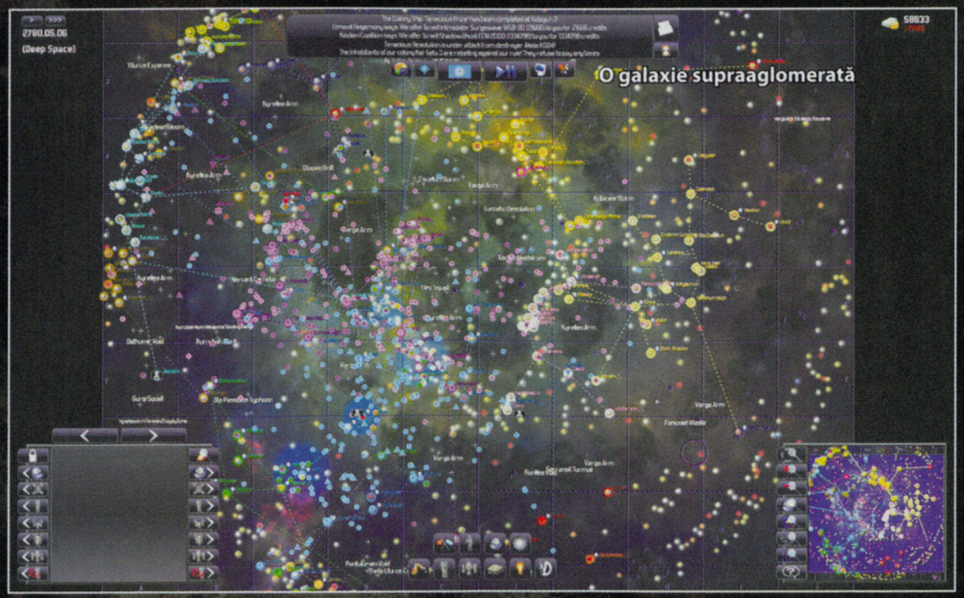
De fapt este vorba despre o generaţie care acum începe să simtă efectele invariabile ale reumatismului. Reumatism care se trage de la curentul care trecea prin-



Tot timpul mai ai câte ceva de învăţat

Lungă introducere

Adevărul e că majoritatea oamenilor dintr-o anumită comunitate tind să aibă cam aceeaşi părere despre ce e fun şi ce nu. Normal, asta e valabil pentru un anumit gen de joc. Aşadar, ca un joc să aibă „gameplay de calitate", acesta trebuie să fie fun pentru acea categorie de populaţie căreia i se adresează. Concluzia e că singurele jocuri pe care eu le pot judeca sunt cele care fac parte din genul care-mi place. Nu pot judeca gusturile celorlalţi. Pot doar să accept că e ciudat ce jocuri pot juca unii. Exact aşa cum şi ei gândesc uitându-se la mine. Este totuşi general acceptat faptul că trebuie să limitezi gradul de complexitate pentru a nu crea o situaţie în care chiar şi aceia pentru care faci jocul să nu fie capabili să-l joace cu plăcere. Mă rog, majoritatea lor, pentru că şi printre ei se va găsi extrema care adoră complexitatea chiar şi în forma ei cea mai seacă posibil.



O galaxie supraaglomerată

tre stinghiile scaunelor acelea de lemn de sufragerie şi de cămin studenţesc, că pe vremea aia nu exista conceptul de birou pentru calculator. De fapt, aproape că nu existau nici calculatoare, decât aşa, unul la 10.000 de locuitori în România. Şi pe vremea aia, adică prin 1993, un nene pe nume Alan Emrich scria un preview în Computer Gaming World la un nou gen de joc proaspăt apărut, numit Master of Orion, pe care îl denumea de tip 4X. În retrospectivă, au mai existat nişte jocuri prin '83 care se pare că respectau regula, doar că puteai practic număra pe degete câţi oameni aveau pre vremea aia acces la aşa ceva.

Oricum, unii dintre noi, care o luaserăm mai uşor cu shooter-ele şi alte genuri „de suprafaţă", când am dat de aşa ceva, ne-a uitat Dumnezeu în faţa calculatorului cu zilele. Ne mucegăiau sandviciurile în mână. Jucam cu schimbul, 2 ore somn, 4 joacă, pe monitoare de 12-14 inchi, unele alb-negru. Şi era atât de fain… Nu contează asta, ci faptul că, deşi eram într-o perioadă din care puş-



Conştiinţă comună înfuriată



Înainte de marea păruială



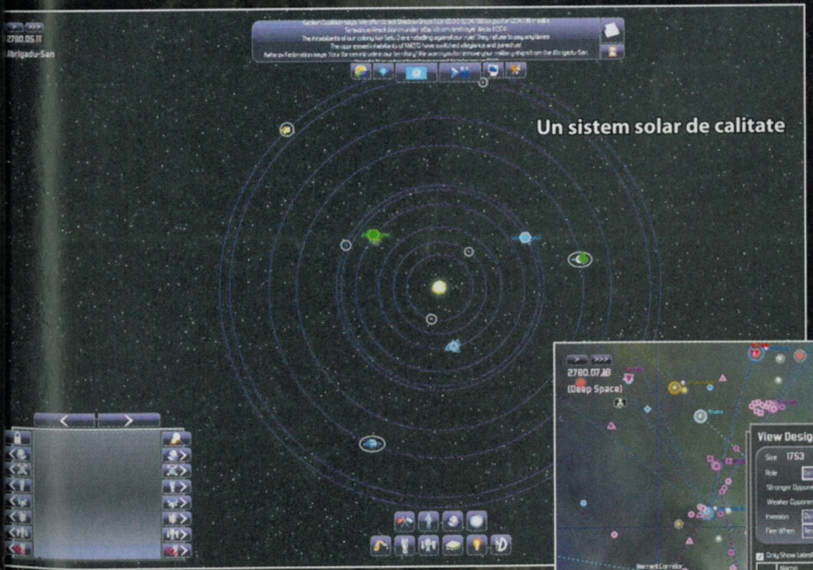
Marea păruială

tii din ziua de azi nu înţeleg mare lucru (mai ales faptul că grafica avea rolul de a te încurca mai mult), jocurile astea erau foarte avansate ca şi complexitate. Coşmarul oricărui game designer neantrenat şi extazul oricărui „geek" pentru că, jucând aşa ceva, câştiga respectul cercului său de prieteni. Până şi cei mai „gameri" de pe vremea aia îi considerau pe ăştia cu 4X-ul lor ca fiind „super hard-core gamers". Ce să mai zic acum.

Cum cercul meu de prieteni „gameri" nu a fost foarte mare, nu prea am avut cui mă lăuda la început, dar ulterior „unii" au înţeles de ce făceam muşchi doar pe o parte din corp, când mai apărea câte un Master of Orion, Alpha Centauri, Galactic Civilizations, Space Empires etc. Lucrurile complexe, strategiile distribuite de acest tip, care nici măcar nu au un scop în afară de acela de a cuceri totul, mănâncă atât de mult timp din cauza lipsei lor de finalitate, încât aproape că le poţi compara cu PVE-ul din MMO-uri numai că faci grinding de IQ points de tip „geek".
Evident, când Cioli, care este şi el un mare fan al acestui gen, a dat de Distant Worlds, nu s-a putut abţine să nu mi-l arate. Şi cum mirosea a 9.5/10 din punctul de vedere al complexităţii, nu m-am putut abţine şi am pus vreo 7-8 kile într-o săptămână. Din cauza lui, de o lună mănânc numa' salată. Dar după cum vedeţi, m-am întins într-o întreagă galaxie precum La Piovra lui Cattani.

Jocul care se joacă cu sine

Ştiu vreo câţiva care deja îşi închipuie tot felul de lucruri a căror imagine ar întina puritatea acestui articol. Totuşi, trecând peste orice viziune a lor şi reducând-o la nivel de concept, nu sunt foarte departe de adevăr. Jocul acesta este unul dintre puţinele de pe piaţă care suportă automatizare completă. Nu ştiu dacă şi câştigă jucând singur contra sa, dar cert este că-ţi permite să stai în faţa lui şi să priveşti cum se autoadministrează, cum se împrăştie pe colonii, cum întreţine relaţii diplomatice şi cum porneşte şi încearcă să oprească războaie. Normal, ca orice entitate logică, este destul de agresiv şi preferă războiul soluţiilor diplomatice. Nu pierde timpul cu sine însuşi pentru că ştie la ce să se aştepte. Ceea ce e contează e că poţi să-l laşi peste noapte de unul singur şi dimineaţa să revii să continui activitatea. În câte jocuri poţi face asta?! Absolut original pentru genul său, deşi era oarecum normal să se ajungă la nivelul acesta. Fain că programatorii au creat şi un Anti-AI, dacă îi putem spune aşa.



Un sistem solar de calitate

Acest sistem este complet personalizabil, în sensul că poţi regla la milimetru care aspecte ale jocului să fie auto-gestionate şi care nu. Iar dacă sunt auto-gestionate, cum să se facă asta, automat sau să-ţi ceară aprobare înainte de fiecare acţiune? Eu aş alege a doua variantă pentru că logica maşinii, chiar dacă e bună şi e expansionistă, riscă un pic prea mult. Şi e bine, dacă vrei să joci, să ai idee ce se întâmplă în jocul tău.



Atelierul de design de nave spaţiale

Din Galactopedia


Timpul să o iau la fugă

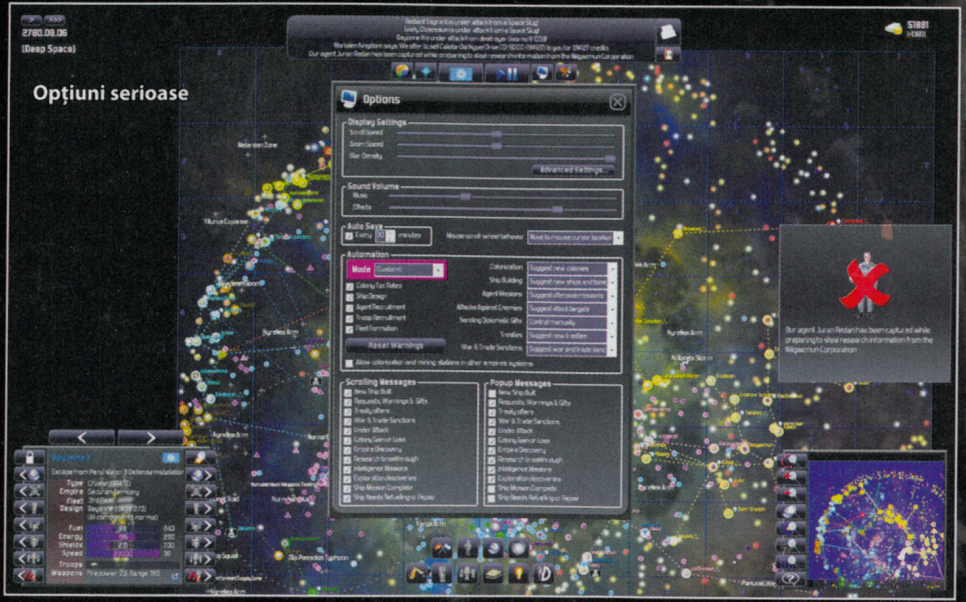
Ştiu că a trecut era în care aveai nevoie să citeşti o grămadă înainte să joci un joc de strategie. Producătorii s-au forțat să facă un fel de tutorial, dar nu cred că e punctul lor tare. Le plac mai tare cifrele decât oamenii, aia e clar. Ca urmare, toată informația de care ai avea nevoie la o adică este inclusă în Galactopedia jocului. Vă doresc lectură plăcută dacă aveți „ce vă trebuie" şi tupeul de a vă apuca de acest joc. Nici nu m-aş gândi să joc fără să trec măcar o dată prin cele mai importante topic-uri de acolo.

Ceea ce am aflat e că practic jocul îți oferă cam tot ceea ce ți se poate oferi de la acest gen, plecând de la galaxii imense care te pot ține ocupat luni în şir şi ajungând la civilizații extrem de multe şi de variate, la un număr incomensurabil de niveluri de cercetare şi posibilități nebănuite de a-ți face designul navelor spațiale. Problema e că sunt atât de multe încât, sincer vă spun, primele 3 ore de joc nu am priceput mare lucru, cu tot cu fishopedia lângă mine. Adică să nu mă credeți redus, mi-am dat seama ce înseamnă fiecare lucru, dar şocul a fost exact ca acela când am citit la 12 ani într-un manual de fizică atomică pentru facultate despre infinitatea spațiului, în ambele direcții. Bine, sunt încă şocat pentru că numărul meu fix de neuroni are probleme cu a înțelege „lipsa limitelor" şi respectiv „întotdeauna există un dincolo pe care un alt dincolo l-a făcut".


Viermele spațial contraatacă

Normal, Distant Worlds este finit. Unde, aia e o altă problemă de care sunt jenat să vorbesc. Pentru că ajunsesem într-o stare în care credeam deja că nu mă mai poate prinde vreun joc pe picior greşit. După cum vedeți din ceea ce scriu, încă nu am înțeles complet mecanica jocului după o lună de zile şi încă mă mai crucesc la câte una. Evident, nu am ajuns în stadiul în care să pot controla eficient toate aspectele jocului astfel încât să renunț la automatizare, pentru că asta cere un pic prea multă răbdare.

Cu un lucru suntem însă de acord toți cei care am aruncat un ochi peste acest joc, şi anume că este fun, este reuşit, în pofida graficii sale complet neinspirate, care arată ca nişte JPEG-uri aruncate oarecum ordonat într-un „.xls". Evident, jocul suportă teme. Eu aş face o temă în care aş scoate toate elementele grafice din joc. Pentru că nu fac decât să zăpăcească procesorul. Exceptând engine-ul diplomatic, restul mecanicilor sunt foarte aproape de „genial" cu soluții simple la probleme complexe care generează probleme şi mai complexe care ne provoacă dureri excitante de cap. Too much fun!


Opțiuni serioase

Schemă de management

Ca să vedeți ce înțeleg eu prin fun în acest joc, vă spun cam care este un ciclu normal de management cu automatizare pe la 30%, adică planetele se auto-administrează parțial, scout-urile explorează de unele singure, luptele se desfăşoară fără input, iar distribuția fondurilor îmi este sugerată.

Aşadar, întâi verific care-mi sunt relațiile cu vecinii, adică cele 19 civilizații, respectiv 12 facțiuni de pirați. Cu unii sunt în război, cu alții nu. Varietatea naturii relațiilor pe care le am, de la enervat şi supărat la aliat, pact de non-agresiune sau doar porți deschise pentru comerț mă amețeşte de cap. Încerc să văd care sunt mai puternici, poate îi conving să se atace ca dobitocii între ei. Divde et Impera e scopul meu. Mi-e prea greu să întrețin relații cu toți pentru că e o pierdere de vreme. Lasă-i să se rărească şi mai vedem. Pe de altă parte, încerc să mituiesc pirații să joace la mine în echipă. Ştiu că asta o să-mi scadă reputația, dar nu sunt în galaxia asta să câştig vreun premiu de popularitate. Trebuie să fiu specia dominantă. Ca urmare, economia trebuie să meargă strună, iar tehnologia militară trebuie să fie prima. Aşa îi țin departe pe majoritatea pretendenților la colonii. Pe lângă asta, din cauza unor bug-uri prin sistemul diplomatic, nu prea reuşeşti să stabileşti relații cu ei dacă nu te foloseşti de nişte exploit-uri care nenorocesc gameplay-ul, ca de exemplu un şir nesfârşit de cadouri. Hai să fim serioşi, chiar toți îşi vând țara…

După ce mi-am securizat granița estică şi sud-estică prin mici înțelegeri cu facțiunile de pirați, e timpul să văd cum mai merge războiul în nord. Unul dintre aliații

super imperiului Ilshandro Peka Consciousness a cedat după ce i-am trecut prin bombardament orbital vreo câteva colonii şi mârâie, dar stă la locul lui. Totuşi, amenințarea e majoră. Din fericire, imperiul inamic e în război cu jumătate dintre celelalte civilizații, aşa că nu e chiar disperată situația.


Galactopedia

Observ că am mai colonizat vreo 7 planete. Am ajuns doar la 51. Verific ce mai am în zonă şi văd vreo câteva sute de planete, fiecare cu o parte dintre cele câteva zeci de tipuri de resurse posibile din joc. Mai văd că unele au chiar şi relicve, care-mi pot aduce nişte câştiguri tehnologice importante. Îmi aduc aminte că trebuie să verific şi research-ul… Oricum, aleg vreo 10 planete cărora le aloc colony ship-uri… Of, trebuie să verific nişte designuri pentru că am primit notificări că unele noi tehnologii ar fi gata.

Deschid ecranul de cercetare, unde observ că sunt destul de puține clădiri care aduc bonus la cercetare pe cele 51 de planete locuite. Dezactivez temporar opțiunea de auto-management la planete şi construiesc vreo câteva zeci de centre de cercetare, pentru că sunt mai multe domenii şi fiecare are institutul său… pe fiecare planetă dacă e nevoie. Dacă tot sunt aici, în ecranul de construcție pentru colonii, verific dacă acele colonii aproape de periferie au în plan space-porturi, care aduc bani şi care îți permit să fabrici nave. Majoritatea planetelor sunt agrare sau industriale, iar comerțul pică pe planul al doilea. Aloc construcția de space-porturi. Activez din nou opțiunea de auto-management şi mă întorc în meniul de cercetare. Mai mişc nişte slidere mai mult din pasiune, ca un feeling, pentru că oricum majoritatea resurselor se duc în tehnologie militară, respectiv terraformare. În curând, numărul planetelor ideale pentru locuit va ajunge la 0 şi am nevoie de tot mai mulți bani. Cu cât e populația mai mare, cu atât mai bine.

Ca o paranteză, sunt intimidat de faptul că am 17 domenii de cercetare şi că am sute de lucruri de cercetat, fiecare cu descrierea sa, care influențează capacitatea de combat a unei nave în moduri criptice gen – Intimidator Surgewave WSD-90 cu o serie de calități incredibile, care de fapt nu sunt cine ştie ce, ci doar o versiune uşor superioară unui HyperDeny GW1000. Bun aşa. Ies de aici. Deja a trecut vreo jumătate de oră şi ciclul nu e gata.

Mai am de verificat ce nave se construiesc, unde, de ce, din ce flotă vor face parte şi acele flote ce anume vor face. De asemenea, trebuie să am grijă că s-a făcut upgrade-ul la nenumăratele module care pot constitui un design, care şi el se poate face manual.

Totodată, trebuie să nu cumva să uit de trupele terestre, care şi ele trebuie organizate şi puse la punct. Nu de alta, dar nu poți cuceri o colonie fără ele.

În final, arunc un ochi la ce-mi mai fac spionii şi ce mai destabilizează şi mai fură. În total, o oră. Un ciclu complet de management serios în acest joc durează o oră. Fiind în timp real, evident că în această oră universul evoluează şi ca urmare trebuie să țin pasul.

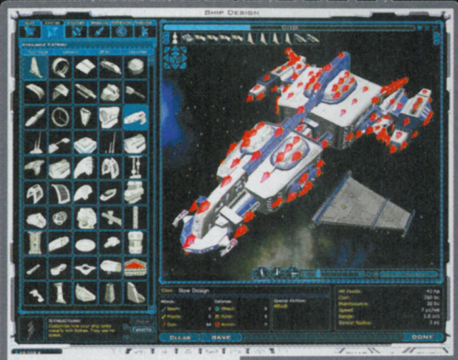
Am învins!

Acesta este genul de lucru pe care nu ajungi să-l spui prea des în Distant Worlds. Dinamica jocului fiind inteligentă, nu numai că ai şanse să pierzi repede din cauza condițiilor de câştig foarte agresive, dar să ajungi la un echilibru este exclus. Nu ştii niciodată unde se va mai naşte o civilizație sau care dintre colonii va decide mai devreme sau mai târziu că preferă independența. „Adâncimea" gameplay-ului este extremă şi foarte scalabilă. Adică până la urmă poți lua o navă şi să nu faci altceva decât să explorezi galaxii. Depinde de fiecare să-şi personalizeze nivelul de experiență şi adâncimea imersiunii în universul celor de la Code Force.


A scăpat…

■ **Locke**

alternativa



GALACTIC CIVILIZATIONS 2

Sunt multe jocuri de acest gen , însă eu prefer Galactic Civilizations 2, care cred că e cel mai echilibrat dintre jocurile de acest gen, pentru că, pe lângă formula foarte optimizată de management, mult mai prietenoasă, are şi un motor grafic suficient de puternic încât să stimuleze imaginația, să o îndemne la mai mult fără a o suprasolicita.

*LEVEL

BUNE:
- dinamica
- complexitatea
- echilibrul
- atmosfera

RELE:
- engine-ul diplomatic
- grafica
- presiunea pe procesor

CONCLUZIE:



Probabil cel mai reuşit design de acest gen făcut vreodată. Un „must have".

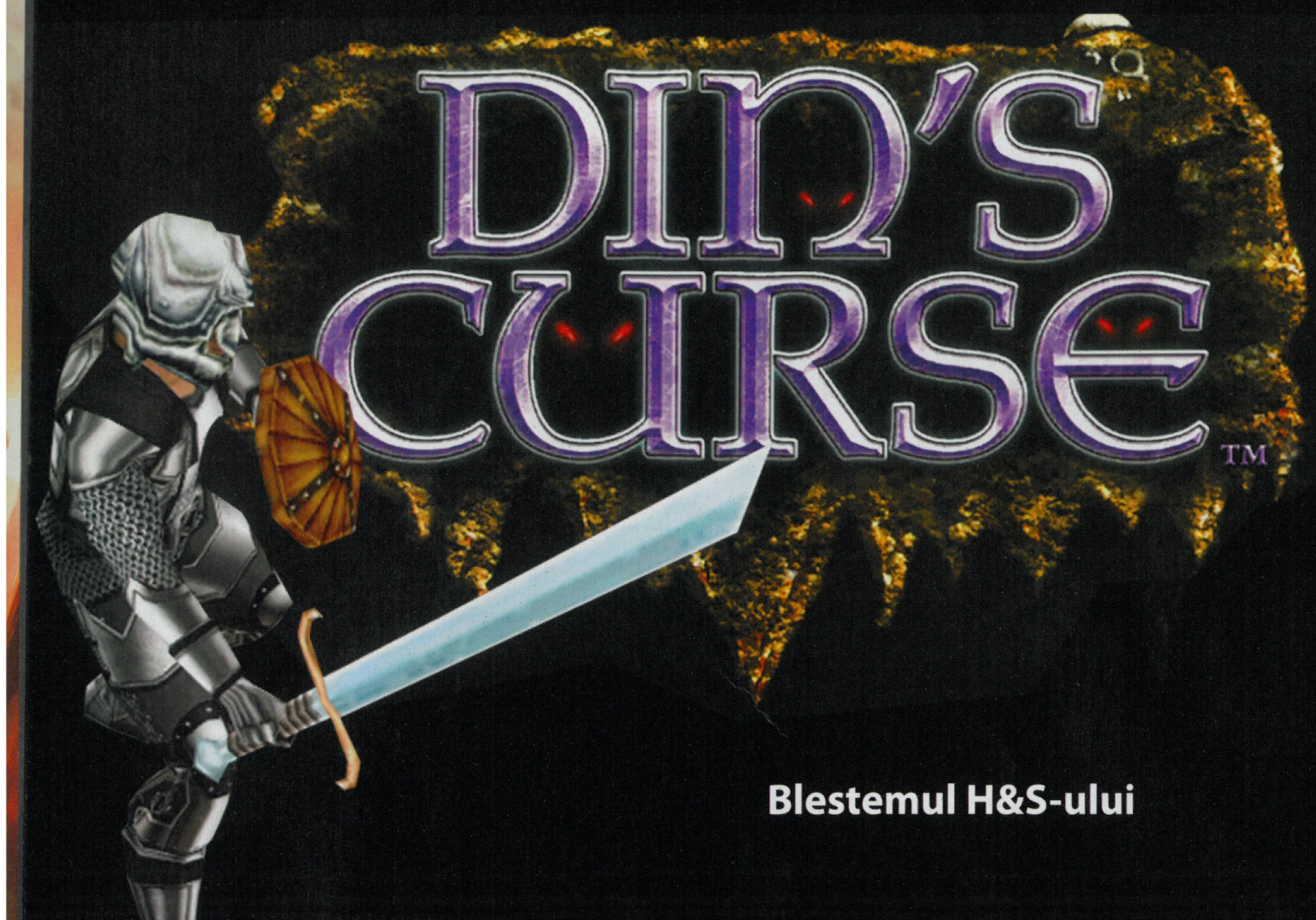
8,8

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	10
IMPRESIE	10



Gen Strategie spațială 4X **Producător** Code Force **Distribuitor** Matrix Games **Ofertant** matrixgames.com **ON-LINE** www.codeforce.co.nz

CERINȚE MINIME: **Procesor** P4 1,5 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** orice placă DirectX 9



Din's Curse

Blestemul H&S-ului

Nu sunt un foarte mare fan al genului, dar din când în când, pentru deconectare, mă mai dedulcesc la un H&S bătrânesc. De obicei încing câte-un Diablo 2 (The King, patima de colecționar şi sunetul acela genial pe care-l auzi când „îţi pică" ceva fain şi auriu), Titan Quest (pe care-l joc mai mult pentru setting) sau Sacred / Sacred 2 (pentru grafică, lumea imensă şi plăcerea explorării). Problema mea e că sunt destul de conservator când vine vorba de H&S-uri. Motivele? Păi eternul „Diablo a făcut-o mai bine" şi ar mai fi lipsa de inspirație a pretendenților la tronul lui Diablo. De aceea mă rezum la cele trei amintite mai sus, pentru că fiecare oferă ceva ce restul n-au (am specificat între paranteze ce). Iar când n-am timp şi chef de grinding, îmi mai pierd timpul cu un roguelike (o specie antică de action-RPG-uri în mod text), unde pot obține acel sentiment plăcut de finalitate, de împlinire (closure pe limba „Bardului de pe Avon"), într-un timp cât mai scurt. Din's Curse, opera companiei Soldak Entertainment fondată de Steven Peeler (fost Technical Director la Ritual Entertainment), este o lighioană ciudată, care încearcă să îmbine atuurile roguelike-urilor cu atracţiile H&S-ului şi cu o serie de idei proaspete, pe care mă mir că nu le-a mai avut (sau implementat) nimeni până acum.

Pe scurt, Din's Curse este un RPG indie (o altă slăbiciune de-a mea) cu mecanici străvechi de H&S, dar cu o mireasmă proaspătă de roguelike. Povestea este aproape inexistentă, ți se oferă o motivație (eşti un aventurier blestemat de zeul Din) şi un obiectiv (salvează oraşul X de monştri). Şi cam atât. Aparent, jocul nu deviază prea mult de la tiparul străvechi al H&S-ului. Rețeta e simplă şi ați mai întâlnit-o de cel puțin şaptesprezece ori în îndelungatele voastre cariere de gameri. Se ia un oraş oarecare şi se sapă sub el o rețea întortocheată de catacombe pe care o vei popula cu hoarde infinite de lighioane supărate pe viață. Şi pe lumină. La final, când viermuitorii subterani se răzvrătesc şi încep să fiarbă de draci, introduci în mix eroul standard, de preferință plătitor de taxe la una dintre cele trei ghilde care dețin monopolul în fantasy-ul clasic. Bineînțeles, după ce-l asezonezi bine de tot cu câteva tone de oțel generat aleatoriu. Desigur, dacă ai căzut în patima misticismului şi lumea materială nu-ți mai inspiră încredere, îl poți însiropa cu vreo patru hectolitri de energii mistice. Gustul rămâne acelaşi, căci satanelor subpământene le este indiferent dacă sunt răpuşi de tăişul paloşului sau de temperatura înaltă a unui fireball de level un infinit plus unu.

Câteva cuvinte despre configurația personajului. Pentru început, aveți de ales între şase clase de eroi (Warrior, Rogue, Priest, Conjurer, Ranger, Wizard), cu posibilitatea de a vă crea propria clasă (Peeler spune că există 141 de combinații, am ales să-l cred pe cuvânt având în vedere că „meseriile" predefinite mi se par suficiente). Arborele de skill-uri este mulțumitor de „înfrunzit", talentele se împart în trei categorii şi, cel mai important, ți se oferă o libertate destul de mare în configurarea personajului, în sensul că accesul la talentele mai potente nu este condiționat de investiția în skill-urile mai slăbuțe. Dacă ai puncte şi bani, poți augmenta exact skill-ul care te interesează, iar dacă eşti nemulțumit de un anumit build, poți oricând realoca punctele (presupunând că te ține buzunarul) fără a fi nevoie să aştepți vreun quest pentru respec sau să apelezi la cine ştie ce alte tertipuri.

Surprize, surprize...

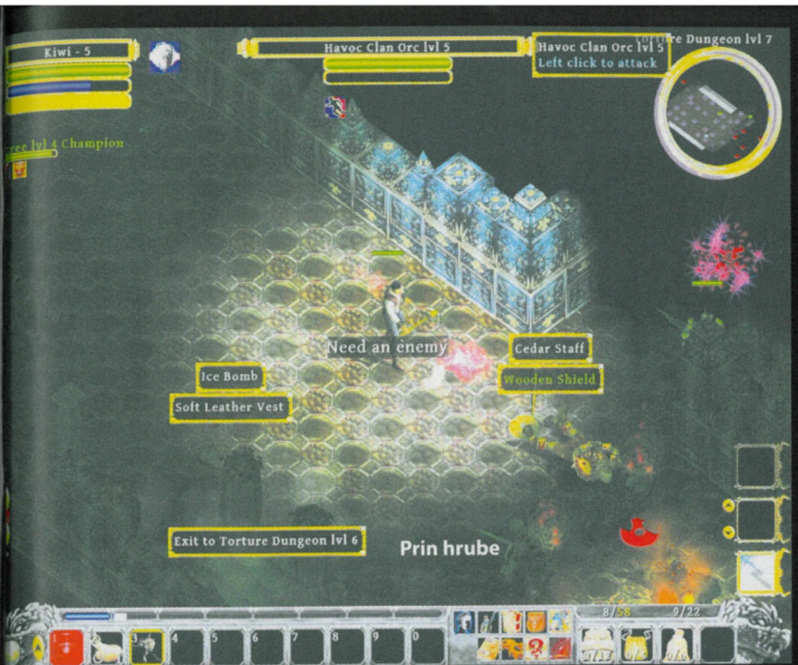
Din's Curse plăteşte un tribut greu genului, chestiune care v-ar putea face să vă întrebați de ce să vă pierdeți timpul cu un joc care arată cum arată (şi nici n-are o interfață prea inspirată, mi se pare că îi dă un aer ieftin), când lumea e plină ochi de action-RPG-uri mai chipeşe. Şi probabil mai ieftine. Încerc să-l apăr spunându-vă că Blastămul lui Din nu este chiar un



I-am salvat!



„E dă set"



Prin hrube



Curățenia de primăvară





La shopping



În oraş



Sănătate, că-i mai bună decât toate

tradiționalist sadea și, chiar dacă se bazează pe aceleași momeli pentru a-și atrage prozeliți, apelează și la alte simțuri din noi și ne propune o rețetă ușor schimbată și un gameplay care se vrea ceva mai cu moț decât restul ciurdei. În mare măsură, reușește să-ți dea impresia că ai în față ceva cât de cât diferit și cu un iz discret de prospătură. În primul rând, orașele și hrubele de sub ele sunt generate (și populate) aleatoriu. Ai salvat un orășel de la pieire, generezi altul și repeți faptele de vitejie. Cum orășelele nu sunt legate între ele de un storyline epic, ci doar de nevoia personajului tău de a se mântui în ochii lui Din, înseamnă că, similar cu un roguelike, poți obține într-un timp relativ scurt acel closure de care vă spuneam în primele rânduri. În alte cuvinte, Din's Curse este un action-RPG de jucat în reprize scurte, pentru oamenii ocupați, fără a face însă prea mare rabat de la dificultate (chiar pe normal se întâmplă destul de des să o iei pe cocoașă, mai ales de la monștrii cei speciali).
Desigur, nu vă împiedică nimeni să salvați orașe cât e ziulica de lungă, dar nu vă recomand să-l jucați în reprize mai mari de două, hai trei ore. Un oraș pe zi/pauză de masă e suficient . Ar fi bine să îl salvați alături de un amic, căci, spre deosebire de Depths of Peril, Din's Curse poate fi jucat și în multiplayer (pe internet sau în LAN, cu mențiunea că într-o rețea locală merge jucat cu același key). Și e chiar o experiență plăcută, presupunând că vă obișnuiți cu interfața.

Dacă tot am adus aminte de Depths of Peril, un alt hack and slash produs de Soldak, dacă l-ați butonat, probabil vă amintiți că timpul reprezenta o problemă pentru jucător, exista o competiție între erou și alte entități făcătoare de bine și cam trebuia să te grăbești cu quest-ul dacă nu voiai ca AI-ul să ți-o ia înainte. Cu toată acțiunea furibundă, H&S-urile tradiționale nu te grăbesc. Măcel, măcel, dar să nu carecumva să-mi amintească vreunul că am o lume de salvat în timp ce sunt la cumpărături de epice, că iese cu scandal. În Din's Curse timpul și inamicul lucrează împreună împotriva ta. Blestemățiile subterane au un program al lor, au și ele planuri, ca orice ființă vie care-și dorește un viitor mai bun decât bântuitul prin întuneric în așteptarea unui terchea-berchea împlătoșat care s-o tundă de experiență și legendare portocalii. Ei bine, când nu-și dau în cap unii altora, cârcâiecii încornorați de sub pământ coc planuri de dominație globală pe care, dacă nu le oprești la timp, te poți trezi cu armata la porțile orașului în timp ce-ți sorbi tacticos și în liniște ceașca de level-up la taverna locală. Sau poate te surprind la cumpărături, ocupație care, se știe, trebuie să se desfășoare în cea mai deplină liniște și pace. Sau, s-ar putea să afli, în timp ce curești nivelul șapte al subteranei, că posedații din nivelul doi'șpe au trimis un asasin în orășel, care asasin tocmai l-a rezolvat în stil medieval pe vendorul tău preferat. Și lista poate continua. În mai puține cuvinte, Din's Curse te trimite la muncă într-un univers mult mai dinamic și imprevizibil, într-o lume care răspunde la acțiunile tale și nu stă cuminte și așteaptă să fie salvată.

De exemplu, într-un playthrough în care, în mod ciudat, lucrurile chiar mergeau bine pentru mine, un ticălos de boss din străfundurile pământului (am considerat că am lucruri mai bune de făcut decât să merg în audiență la el, deci am cam amânat „întrevederea"), a reușit să construiască o „mașină de întuneric", iar în catacombe s-a făcut o beznă de-ți băgai deștele în ochi. În altă sesiune de joc, o satană pe care n-am căpăcit-o la timp a dezlănțuit o mândrețe de epidemie în oraș. Ceea ce n-ar fi fost o foarte mare problemă (mă cam enervau NPC-urile din respectivul orășel) dacă n-aș fi luat și eu ce-aveau ei, o boală necruțătoare care-mi afecta nepermis de mult eficiența în luptă. Și dă-i și caută ingredientele pentru leac, dar rapid că se simte miros de revoltă cinci niveluri mai jos și poate următorul atac îmi omoară questgiver-ul și tre' să aștept alt vraci (pe care probabil va fi nevoie să-l salvez din mâna monștrilor trei niveluri mai sus). Și nu de puține ori am fost informat că un monstru s-a remarcat pe câmpul de luptă și a fost „promovat" la rangul de mini-boss. În plus, există capcane la tot pasul, tavanul îți cade în cap când ți-e lumea mai dragă. Cutremurele nu sunt o problemă foarte mare decât atunci când ai puțină viață sau când ai ghinionul să afli că un șef local tocmai și-a construit o mașinărie „dă cutremur". Atunci începi să aduni toate secundele pierdute fără rost cu respiratul și ștersul mouse-ului de sudoare și-ți promiți că data viitoare vei eficientiza procesul de salvare. Dar acea „dată viitoare" s-ar putea să-ți rezerve alte surprize și adio plan. Îmi place când monotonia care se așterne invariabil peste orice H&S mai este întreruptă din când în când de câte-un eveniment imprevizibil. Iar în Din's Curse, surprizele se țin lanț.



Eu l-am făcut, eu il omor





Jos, jos, jos, în mină jos



Din





Alt Skill tree

Din's Purse

Deși Din's Curse este un action-RPG excelent, nu vă așteptați, totuși, la production-values demne de un joc AAA. Grafica este funcțională (n-ar fi stricat totuși un nivel de zoom-out mai mare, așa jocul e cam claustrofobic), dar cam atât. Interfața, săraca, a avut cel mai mult de suferit. Nu mi se par prea inspirate nici alegerea fonturilor, nici designul meniurilor. În forma ei actuală, interfața dă impresia de... ieftin. Și e păcat, căci Din's Curse numai ieftin nu e. Și aici nu mă refer la preț, deși 25 de dolari mi se pare un preț puțintel prea mare. Noroc că domnișoara interfață e modabilă și poate se îndură cineva, cândva, să-i ofere un tratament de înfrumusețare. În forma ei actuală, s-ar putea să-i alunge pe mulți, caz în care n-am ce vă face și vă sfătuiesc să vă luați „drogul" de la altcineva cu mențiunea că e pierderea voastră. Eu am reușit (cu ceva eforturi) să trec peste, iar acum sunt mulțumit că am insistat, căci Sfânta Treime a H&S-urilor (pe care am amintit-o chiar la început) tocmai a devenit o Sfântă Pătrime, în care Din's Curse e membru egal cu drepturi depline.

■ cioLAN



Skill tree

alternativa



DIABLO 2/TITAN QUEST/SACRED

Diablo 2 pentru că este Regele, pentru că patima de colecționar îți arde sufletul și pentru sunetul acela genial pe care-l auzi când „îți pică" ceva fain și auriu. Titan Quest pentru setting și ghiveciul mitologic delicios. Sacred / Sacred 2 pentru grafică, pentru lumea imensă și pentru plăcerea neasemuită a explorării. Pentru că meriți tot ce e mai bun.

BUNE:
- lume dinamică
- rejucabilitate
- număr mare de clase/combinații de clase

RELE:
- interfața

CONCLUZIE:



Sfânta Treime a H&S-urilor (pe care am amintit-o chiar la început) tocmai a devenit o Sfântă Pătrime, în care Din's Curse e membru egal cu drepturi depline. Ideile proaspete implementate într-un mediu tradițional fac din Din's Curse un must-play al genului. Și must-buy dacă vă lasă buzunarul.

7,8

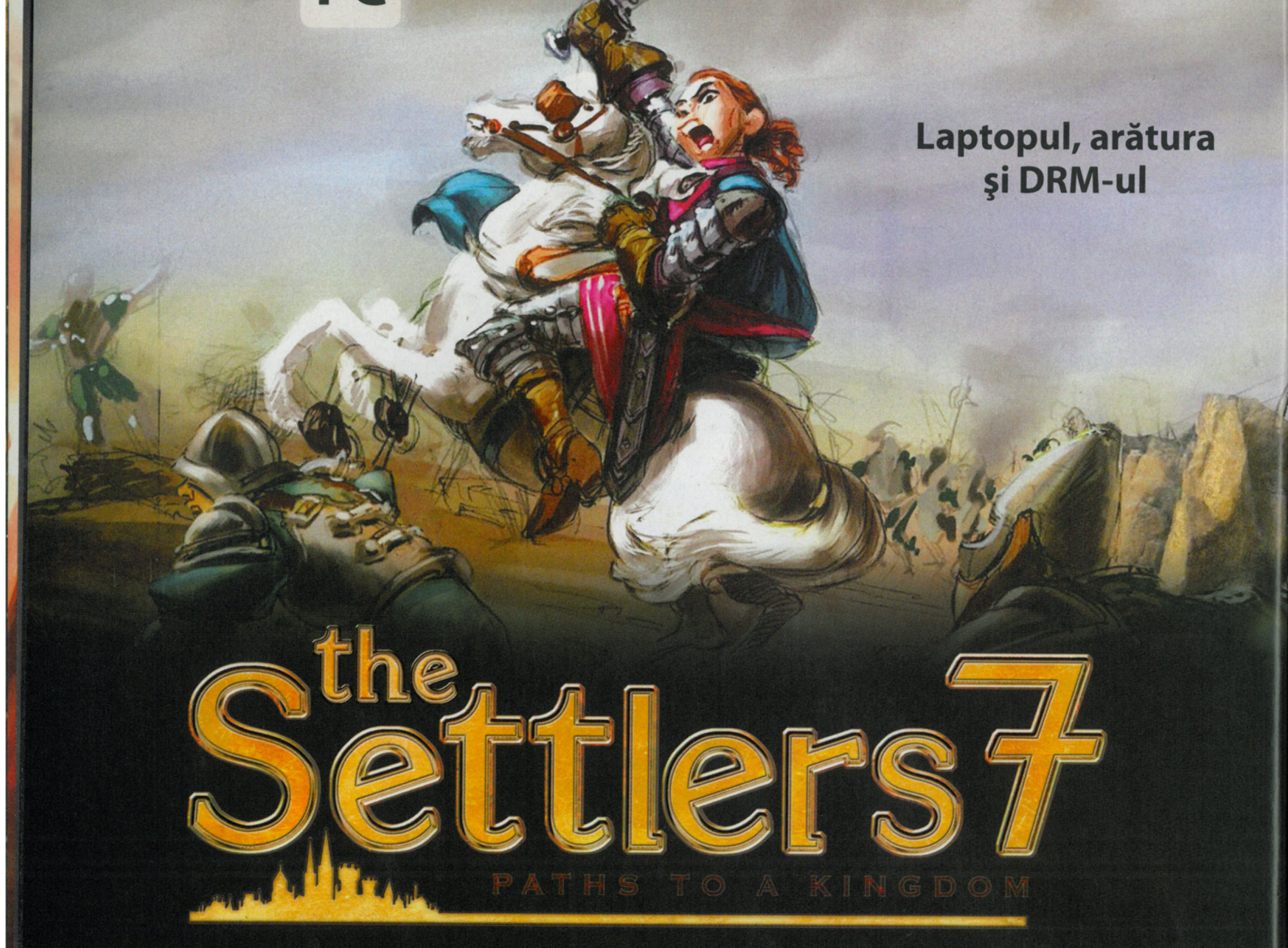
GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Hack&Slash **Producător** Soldak Entertainment **Distribuitor** Soldak Entertainment **Ofertant** www.soldak.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** P4 1,5 GHz **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** GeForce 2 sau mai bună

Laptopul, arătura și DRM-ul



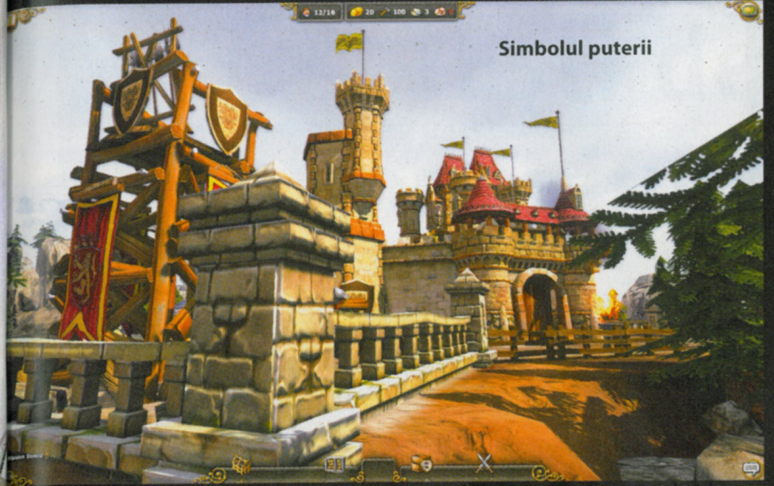
Nu știu câți dintre voi urmăresc TED (www.ted.com), unde cele mai interesante și mai avangardiste discursuri pe teme ieșite din comun din câte există au o caracteristică comună. Este vorba despre faptul că tematica lor este extrem de precisă și introducerea bine gândită pentru a aduce ascultătorii în starea de „Dumnezeule, înnebunesc de cât de interesant e!". În unele cazuri, convergența subtilă a introducerilor către subiectul de discuție te amețește atât de tare încât uiți să gândești.

Așadar, ce ai zice dacă ai fi un reviewer care s-a decis să facă rost de fonduri europene pentru a debuta în producția agricolă? Adică, după câte jocuri de acest tip ai jucat, nu cred că ar fi chiar de necrezut. Diferențele în procesul de producție față de jocuri sunt mai mult legate de metode și mai puțin de desfășurarea activității. Desigur, în realitate nu poți produce țărani și, dacă îi angajezi, trebuie să-i și plătești.

Totuși, chiar dacă întreaga zi îți va fi ocupată cu supravegherea procesului tehnologic, probabil că vei vrea să continui să scrii pentru acele publicații preferate, dacă ești pasionat de acest lucru. Și uite așa, într-o zi primești un serial de Settlers 7 care se pare că trebuie activat în 3-5 zile sau nu merge. Evident, tu nu știi asta și continui să joci seara acasă, acolo unde ai internetul (o să vedeți de ce) și un joc pe nume Vânătorul Pitit 5. Cele câteva zile de activare au trecut, iar serialul nu mai e valabil; ai pierdut înainte să începi să joci. Game Over.

O lună mai târziu însă, lucrurile se schimbă în bine, pentru că primești un cont. Din păcate, din cauza faptului că te-ai jucat prea mult luna trecută, prin natura sa inevitabilă, producția agricolă te bagă în crunch-time. În puținul timp rămas, preferi să mănânci și să faci duș. Și singurul lucru care-ți mai rămâne de făcut este să iei laptopul cu tine pe ogor și, între două arături, să mai faci o misiune. Din păcate însă, internetul nu este o existență „implicită". Trebuie să plătești un abonament mobil ca


Frumusețea naturii


Simbolul puterii


Așteptând de lucru


Sunt un pacifist

să ai acces la el. Și pe ogor merge prost. O sincronizare îți dă timp fie de un prășit, fie de un somn la umbră. Și uite așa, te trezești că trebuie să scrii mai multe despre agricultură decât despre joc, pentru că prima activitate a fost mult mai dusă decât cealaltă. Din cauza unui simplu DRM...

Amețeala

În ultima vreme, am reale dificultăți să diferențiez între anumite jocuri. Probabil că am un număr destul de mare de neuroni lipsă sau poate de vină e faptul că multe dintre jocuri au ajuns să semene atât de mult, încât e greu să-ți mai aduci aminte, dintre jocurile din ultimii ani de exemplu, care era Settlers, care era Anno și care era The Guild etc. Toate au lucruri care le diferențiază unele de altele, fie legate de stil, fie de dificultate, fie de alte o mie de lucruri pe care un om cu o minte mai organizată ca mine le-ar aduce în discuție.


Nu toată lumea are de lucru...

Dacă nu ai jucat seria Settlers începând de acum 15-16 ani, e clar că omogenitatea gameplay-ului în capul tău de gamer e inexistentă. Și asta e dată de faptul că ai tendința să reții vizual elemente ale jocului și mai puțin să-ți aduci aminte de mecanici. Noi, cei care scriem, de multe ori, ca să ne aducem aminte, jucăm titlurile anterioare din nou. Pentru Settlers însă ar fi ușor exagerat.

Chiar mă gândeam că nici nu mai știu sigur dacă eu am scris sau altcineva review-ul pentru joc. Pentru că, grafic vorbind, avem de-a face cu același stil ușor cartoonish de reprezentare a personajelor ca în Anno și The Guild. În plus, „storyline-zarea" jocului pentru a atrage un public mai divers și pentru a crea scop mijloacelor te adâncește și mai mult în confuzie.

Singurul lucru care-mi rămâne de făcut în această situație este să scot în evidență elementele bune ale jocului și să evit să vorbesc de inovații, pentru că ar fi păcat să spun că un lucru anume nu era în Settlers 6, dar de fapt el să fi fost acolo și să nu fi fost în The Guild 2 și invers. Adică, există riscul să ajung să compar caracteristicile unui joc cu cele ale altui joc, ceea ce nu e foarte profesional.



Structurare

Un lucru știu sigur, și anume acela că Settlers a fost întotdeauna ca stil de joc între o strategie terestră 4X și un city builder. Asta pentru că jocul cere management pe ambele planuri, dar totuși partea de eXpand și eXplore nu e foarte voluminoasă. La bază, trecând peste surogatul de storyline, jocul este un puzzle de producție care ia în calcul distanțele de parcurs pentru eficientizare. Trebuie să construiești clădiri, la care atașezi linii de producție și tot timpul trebuie să ai grijă ca distanțele parcurse de către cei care transportă resursele de la un loc la altul să fie cât mai drepte, mai scurte și mai rapide.

Procesul de producție este unul foarte simplu – clădirea 1 face produsul x care este transportat la clădirea 2





unde este transformat în y. Y este un produs necesar în linii diferite de producţie, aşa că este dus la depozit. De aici este preluat şi dus mai departe.

Harta este organizată pe sectoare, fiecare dintre ele având tendinţa din design de a-ţi oferi diferite resurse şi oportunităţi de activitate.
Evident, asta duce la apariţia unor distanţe mari de parcurs şi la optimizarea transportului prin crearea de depozite separate acolo unde e necesar.
Aici apare prima problemă, şi anume faptul că dacă eu în sectorul A1 am nevoie de cărbune din sectorul 15, iar între am cinci depozite, resursa va fi transportată de către altcineva între fiecare din depozite.
Ceea ce înseamnă că dacă eu în sectorul P5 am salahorii ocupaţi cu alte lucruri, resursa aia stă blocată acolo şi ca urmare clădirea din A1 stă degeaba până la noi ordine.

Până la urmă, ai putea repara manual aceste mici probleme dacă ai avea un sistem de feedback bine pus la punct. Evident, nu ai, aşa că de multe ori te pierzi săpând după câte un „broken link". Ceea ce e frustrant şi nu dă bine.

În altă ordine de idei, jocul tinde să scoată în evidenţă în single un pic prea mult aspectul militar.
E de înţeles, însă simplitatea lui contrastează puternic cu restul jocului, aici desfăşurarea fiind una mai puţin naturală. Ca urmare, aplici tactici clasice, de supra-fortificare, exagerarea forţei de luptă pe cât posibil şi gata. În final, oricum vei câştiga în single player, pentru că asta vor producătorii.

Multiplayer

Deşi nu am multă experienţă cu multiplayer-ul acestui joc, totuşi e clar că, introducând Victory Points, producătorii au creat oportunităţi strategice şi tactice foarte interesante. Mai ales că poţi fura aceste puncte prin redistribuirea focusului în funcţie de activitatea adversarului. Problema este că îţi va fi aproape imposibil să joci un joc clasic, pentru că multiplayer-ul este anormal de frenetic pentru un joc cu tematică atât de calmă. Cert este că lumea pare a fi entuziasmată de acest lucru, aşa că nu pot aprecia decât că e un lucru bun.

Fără îndoială, în ciuda faptului că sistemul meu de comparaţie este momentan defect, Settlers 7 este un joc reuşit, care pentru fanii seriei pare să fie unul dintre cele mai împlinite, chiar peste Settlers 2.
Am dificultăţi să trag concluzii pentru că ceea ce văd eu este un set de măsuri disperate pentru a mulge în continuare francize dintr-o totală lipsă de imaginaţie. Ceea ce e normal în ziua de azi, când nesiguranţa te face mai independent decât ar trebui, pentru că un mediu non-corporatist îţi oferă un cadru mai liber decât ego-bashing-ul şi frica de manifestare din cel corporatist.

Câteodată mă mir că mai există alte lucruri noi, în afară de grafică, în jocurile astea nesfârşite ca serii .

Din câte observ, la un moment dat până şi publisherii o să scrie din greşeală Anno VIII şi Settlers 1403.5.

P.S. Dacă eşti pe Facebook, ai un buton în joc care te va ajuta să faci reclamă plătită de tine în mod gratuit în profilul tău.

■ **Locke**



alternativa



THE GUILD 1642

O secundă, să îmi dau seama despre ce vorbesc... Aşa, deci sincer, vă recomand să jucaţi The Guild 1642. Este un joc deosebit, în care omenii se căsătoresc ca să plece pe mare şi să producă lână. De asemenea, să nu uităm de intrigantele dispute politice şi diplomatice între beduini şi iobagi, pe tema mâncării care, dacă e bună, te face mai productiv, lucru pe care unii, care preferă să bea apă, nu îl înţeleg. O alternativă la acest joc poate fi şi 1404-VIII, un shooter care combină cu succes camera 3rd person cu fuga prin iarbă şi raliul de căruţe.

BUNE:
- grafica
- mâncarea FFF (fancy fast food)
- economia

RELE:
- infrastructura
- transportul
- mâncarea ANF (Almost Normal Food)
- DRM-ul

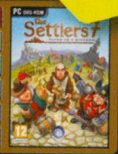
CONCLUZIE:



Aspru!

8,6

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen City builder, **Producător** Blue Byte **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant Ubisoft România, Tel: 021.569.06.00 **ON-LINE** www.thesettlers.us.ubi.com

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

Fantezii fără bici şi cătuşe

O francizǎ care traversează un număr atât de mare de platforme, medii şi generaţii de jucători precum a reuşit Final Fantasy trebuie că face ceva bine. Pe lângă filme (The Spirits Within, Advent Children), manga sau remake-uri pentru iPhone, copilul virtual al lui Hironobu Sakaguchi şi-a înfipt ghearele în unii din cei mai hardcore jucători de MMORPG-uri prin notorietatea boşilor din Final Fantasy XI. Dar oare nu s-a spus totul? Ce ar mai putea Square Enix să inventeze care să nu fi fost hipertratat în fanteziile de pretutindeni?

Răspunsul, ca în multe din jocurile video din ultimii ani, nu adresează atât de mult problema inovaţiei, cât problema calităţii. Dezasamblarea sistematică a lui Final Fantasy XIII nu va produce prea multe componente nemaivăzute, dar nici nu pare să-şi fi propus asta: ceea ce îl face notabil este un sistem de luptă inteligent şi o poveste ale cărei stângăcii iniţiale se redresează pe parcurs.

Cum era de aşteptat, universul lui FF XIII împărtăşeşte doar elemente de lore disparate cu restul francizei, iar lumea descrisă încearcă o nuanţă proprie de cyberpunk a la Matrix cu pitorescul oriental al satelor paşnice şi câmpiilor populate de chocobo, creaturi indigene şi roboţi răuvoitori.







Nu-ţi face griji puiule, există operaţii pentru genul tău de problemă

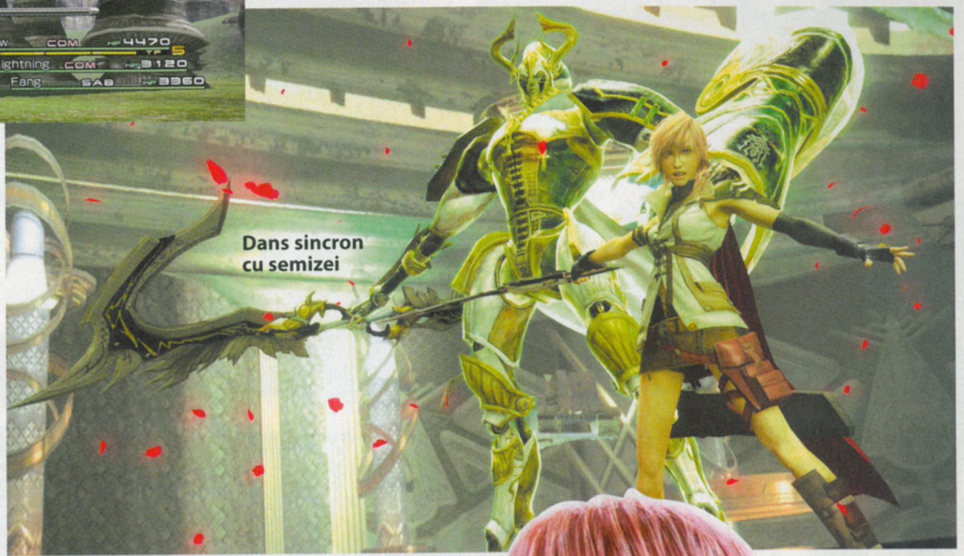
În mitologia titlului de faţă, cele două facţiuni antagonice sunt reprezentate de rezidenţii lumilor Gran Pulse şi Cocoon. Fal'Cie, organisme cibernetice care „însemnează" oameni pentru a duce la capăt diverse misiuni, antrenează conflictul de ambele părţi – profeţii ambigue, intenţii necunoscute şi o aură generală de mister blagian înconjoară aceste creaturi pozitronice, în timp ce grupul de aventurieri pe care îi controlezi sunt împinşi către îndeplinirea unui mister aparent letal. Marcaţi de către terifianţii Fal'Cie, cei şase eroi extrem de diferiţi sunt zguduiţi de către un carusel emoţional iminent: „infectaţii" care reuşesc să-şi îndeplinească misiunea în slujba semizeilor mecanici sunt transformaţi în cristale, în timp ce drojdia care nu ajunge în timp util la obiectivul misiunii împietreşte şi trebuie eliberată de către alţii care să preia povara. Cu alte cuvinte – orice ai face, eşti victimă de hentai cu tentacule.



Un specimen pierdut de pe platourile LotR



Transformeeeeers Kombaaaat



Dans sincron cu semizei

Menajeria de personaje include tipare mai mult sau mai puţin cunoscute în lumea divertismentului nipon – o avem pe Lightning, luptătoarea dură şi acidă; pe Hope, agasantul mucos imberb care ar putea la fel de bine să fie agasanta mucoasă imberbă; pe Zazh, simpaticul negru în al cărui afro sălăşluieşte un puişor de chocobo; pe Vanille, care e practic acelaşi personaj stresant ca şi Hope, dar este eliminată ambiguitatea sexuală prin codiţele şcolăreşti; pe Fang, o altă femeie dură ca şmirghelul, şi în cele din urmă Snow, care e mai mult sau mai puţin echivalentul estetic al unui solist pop american. Mă simt obligat să precizez că nu mă dau în vânt după jumătate dintre eroi, dar ca întreg şi puşi în contextul dialogurilor pe care le poartă, beneficiază de o chimie şi potriveală mai reuşite decât în ultimele câteva titluri FF. Aspectul care mă irită constă în istericalele şi dramele tipice anime-ului şi e mai mult decât probabil ca fanii dedicaţi ai seriei sau abonaţii la ochi oblici să nici nu observe că se sparg ferestre în jurul lor de fiecare dată când Vanille îşi zice poezia sau Hope suferă de vreo criză de personalitate.

Şi o să aveţi destul de ascultat primele douăzeci de ore din joc. Asta pentru că, până în penultimul capitol, Final Fantasy XIII e extrem de linear şi prelungeşte tutorialul în porţii mici şi rare. Pe parcursul acestor circa douăzeci de ore iniţiale veţi fi iniţiaţi în capriciile noului sistem de luptă, dezvoltarea personajelor, precum şi nelipsitele summonuri gigantice – aici intitulate Eidoloni. Personalizaţi în funcţie de personajul care îi evocă, aceşti monştri auxiliari se bucură de animaţiile cele mai spectaculoase şi pline de artificii din joc. Pe lângă asta, după ce expiră, toată echipa folosită de jucător este vindecată complet.

Iar sistemul de luptă, deşi probabil ar putea fi predat expres într-un curs de 20 de minute, îşi răspândeşte conceptele pe parcursul a vreo unsprezece capitole. Se foloseşte de acelaşi concept cu un action bar care se încarcă în timp real, dar adaugă acestuia o dimensiune strategică prin rolurile ce pot fi desemnate party-ului. Aceste roluri sunt similare funcţiilor din raidurile MMORPG, iar sinergia dintre ele este extrem de importantă în anumite puncte ale jocului. Synergist şi Saboteur sunt buffer-ul şi respectiv debuffer-ul grupului şi bănuiesc că nu e nevoie să subliniez că slujba Medicului nu e de a determina dacă e Lupus sau nu. Sentinel este nici mai mult nici mai puţin decât tradiţionalul tank. Ravager şi Commando sunt dealerii de damage, dar în timp ce primul are doar rolul de a amplifica valoarea acestuia, al doilea este nukerul jocului. Amplificarea aceasta afectează individual fiecare ţintă în parte, căci avem la dispoziţie o bară de Stagger, care culminează prin dublarea procentajului de damage livrat odată ce este umplută, precum şi imobilizarea majorităţii ţintelor de către



Engrish m***** *****r, do you speak it?





membrii Commando ceva mai versați.

Elementul care face lupta interesantă e opțiunea de a schimba oricând rolurile celor trei eroi din grupul activ, astfel încât va trebui să contrați, preveniți și blocați atacurile speciale sau „fazele" diferite ale boșilor. În plus, logica vă va fi pusă la încercare prin provocările oferite de „îmblânzirea" Eidolonilor. Având în vedere că trebuie să-i impresionați, cam ca pe Pokemoni, înainte să-i culegeți pe toți, damage-ul e adeseori irelevant. Unii dintre



aceştia (ca de altfel şi unii monştri, odată ce aflați destule despre ei) cască apatic în fața damage-ului şi vă obligă să experimentați cu rolurile din arsenal. Unii sunt înduplecați doar de debuffing, alții urmăresc cu fascinație eforturile de vindecare şi nu puțini sunt cei care bat din palme odată ce v-ați îmbrăcat camarazii în toate scuturile magice de protecție de care ar fi avut nevoie Dumbledore ca să nu moară la pagina 596.

Când vi se dă drumul pe câmpia open-ended, gameplay-ul oscilează între grind şi îndeplinirea anumitor „misiuni" pentru statuile de piatră ale „marcaților" fal'Cie care nu şi-au dus treaba la capăt. Aceste „misiuni" vă trimit doar să ucideți anumiți monştri, dar nu aduc absolut nimic interesant pe masă. Dar recompensele sunt adesea pe măsură – ingrediente necesare îmbunătățirii armelor, aur, experiență şi consumabile.
Şi chiar dacă se întâmplă doar în penultimul capitol, nu vă întristați – secțiunea open-ended mai durează cam tot douăzeci de ore, poate ceva mai mult dacă urmăriți obținerea tuturor trofeelor.

Recviem în fail minor

Un aspect al jocului care m-a dezamăgit într-o anumită măsură este coloana sonoră. E destul de fadă în comparație cu baremul setat de către producători şi, deşi a fost semnată tot de Nuobo Uematsu, lipsesc atât Crystal Theme, cât şi vreo melodie de acelaşi calibru care s-o înlocuiască.

În plus, e pentru prima oară când nu m-am sinchisit să iau şi OST-ul după terminarea unui Final Fantasy, iar faptul că există un murmur de nemulțumire general vizavi de acest aspect în comunitatea FF nu face decât să-mi confirme percepția.

Mănâncă tot orezul ca să creşti mare!

Crystarium-ul din Final Fantasy XIII este o unealtă teribil de similară sistemului de progresie al eroilor din Final Fantasy X – puteți investi oricând puncte de experiență pentru a conecta cristale între ele, iar fiecare astfel de „nodul" vă îmbunătățeşte caracteristicile sau vă oferă abilități specifice în funcție de clasa dezvoltată. În cele din urmă, veți putea (şi trebuie, dacă vreți platina) să dezvoltați toate rolurile în cele şase personaje.

Armele pot fi şi ele îmbunătățite sau descompuse pentru materialele necesare îmbunătățirii, dar Square Enix a avut grijă să nu includă gearcheck-uri sau obligații vizavi de straie, deşi către final panta de dificultate urcă destul de abrupt pentru cine nu şi-a dezvoltat adecvat eroii. Consumabilele, vrăjile şi diverse elemente de faună sunt preluate direct din canonul seriei – şi mi s-au părut un pic cam serbede ultimele câteva ore din cauza lipsei de inovație pe acest plan. M-aş fi aşteptat ca ultimele titer-uri să introducă abilități nemaivăzute sau net superioare şi mare mi-a fost surpriza când am fost recompensat doar cu bonusuri la caracteristici şi healthpool.

Pe de altă parte, vizualul distrage destul de mult atenția şi cred că, în acest punct, e redundant să mai enunț faptul că artiştii de la Square Enix ştiu să modeleze, animeze, textureze ca nimeni alții. Engine-ul jocului arată bine oricum, dar n-au fost scoase nici filmulețele prerandate pline de explozii, pupici în bătaia vântului şi maşinării care îl trimit pe Michael Bay la luat notițe pe genunchi.

■ Zuluf



alternativa



FINAL FANTASY VI

Da, e vechi. Dar e unul dintre cele mai bune Final Fantasy-uri şi se bucură de un antagonist incredibil. Cuplați asta cu o poveste mai bine conturată decât tot ce am văzut pe piața asiatică în ultimii ani şi, dacă nu sunteți unul dintre cei care îşi dau persiflator ochii peste cap dacă nu au în față bloom şi HDR, poate chiar există speranță pentru voi.

BUNE:
- sistemul de luptă dinamic
- prezentare grafică de excepție
- scenariu mai bine închegat decât ultimele câteva jocuri

RELE:
- mai scurt decât norma seriei (cca. 40-60 de ore)
- coloană sonoră fadă
- unele personaje sunt deosebit de iritante

CONCLUZIE:



Final Fantasy XIII este un JRPG bun, fără doar şi poate. Nu e revoluționar în niciun sens, dar sistemul de luptă captivează, iar realizarea estetică nu va dezamăgi fanii niponizați. Cele 40-60 de ore de bază ar putea părea puțin comparativ cu cele mai lăudate titluri din serie, dar îndrăznesc să spun că mi-a surâs mai mult jocul de față decât orice alt FF de la VI încoace. Cu riscul de a primi amenințări cu cuțitul de feliat sushi de la admiratorii lui Cloud.

9,2

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	09



Gen JRPG **Producător** Square Enix **Distribuitor** Square Enix
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** finalfantasy13game.com



Ce s-ar fi întâmplat dacă samuraii ar fi trăit în Texas

RED STEEL® 2

Nu-ți trebuie mai mult de 20 de minute în compania unui Metroid sau a unui Resident Evil 4 pentru a realiza că în sfârșit mouse-ul și tastatura au fost detronate și că sistemul de control propus de consola Wii shooter-elor este unul demențial. Acum poți ținti cu adevărat inamicul, iar satisfacția unui headshot reușit este cu atât mai mare.

Reticulul nu mai este fixat în mijlocul ecranului, te poți mișca în orice direcție și în același timp poți trage oriunde în câmpul vizual. Smucești puțin mâna, iar cuțitul din dotare taie zombii care au făcut greșeala de a se apropia prea mult. Vibrațiile îți confirmă contactul, micul difuzor încorporat în Remote scrâșnește și el.

Mănânci pe pâine cele două titluri, te mai bucuri și de sesiunile de echitație și tras cu arcul din Zelda și apoi te pui pe așteptat visând la alte shoter-e și action-uri demente. Și stai, și stai... 1 an, 2, 3. What the frak! În afara cuplului decent numit Call of Duty, tot ce apare e fals, fad, fag sau deloc. Probabil pentru majoritatea producătorilor „shooter + capacitățile grafice limitate ale Wii-ului = eroare", altfel nu înțeleg cum poți ocoli atâta amar de vreme această vacă grasă, care mai vine și cu un uger perfect adaptat nevoilor tale.



Boss, stai acolo, că bag Red Steel 2-ul în tine



E groasă

A ajuns să fie mult mai ușor, datorită motoarelor grafice actuale, să propui locații realiste și acțiuni mecanice asignate celor „n" butoane ale unui controller, decât să stai să muncești o dimensiune mai puțin „adevărată", dar bine închegată, artistică, pe un Wii.

De interfață, nu mai vorbesc. Mărturie stă chiar primul Red Steel, care a încercat și el o grafică realistă, dar nu i-au reușit decât niște personaje pătrățoase și câteva interioare jenante. Porțiunea de pac-pac era cât se poate de satisfăcătoare, dar liniaritatea, story-ul, luptele aberante cu săbii și chiar și animațiile l-au cocoșat.

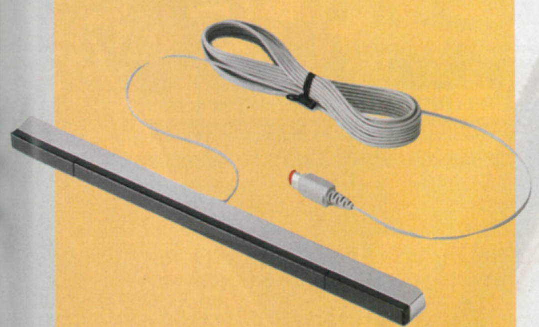


HowStuffWorks@Level.Mag (continuare)

Dacă în cadrul review-ului Wii Sports Resort vă povesteam cum funcționează accelerometrul prins în Remote, respectiv giroscopul Motion-Plus-ului, acum cred că e momentul să disecăm un pic și funcționalitatea senzorului infraroșu. Sau, mai bine spus, a camerei infraroșu. Aceasta caută mereu cele 10 leduri ale senzor-bar-ului, un mic device care se anexează la bază sau pe televizor, și calculează constant: distanța la care se află Remote-ul față de TV, prin măsurarea distanței dintre cele două grupuri (stânga-dreapta) de leduri ale senzorului; mișcarea pe verticală și orizontală, prin triangulare; rotația Remote-ului în jurul propriei axe, prin calcularea unghiului relativ dintre cele 2 grupuri de leduri.

Așa se face că, dacă rotești Remote-ul, Wii-ul va roti în general și pointer-ul pe ecran, în timp ce, dacă rotești un mouse, nu se va întâmpla nimic.

Cum Remote-ul este relativ ieftin și comunică prin Bluetooth cu consola, mulți au început să le cumpere doar pentru camera IR încorporată, care are un senzor capabil de a interpola (spune lumea) până la o rezoluție de 1024x768, are un refresh de 100 MHz și știe să facă hardware (logic) și motion-tracking multiplu. Aplicațiile sunt numeroase, inclusiv telecomandă pentru PC (există și driveri), dar vă las pe voi să le ghiciți.



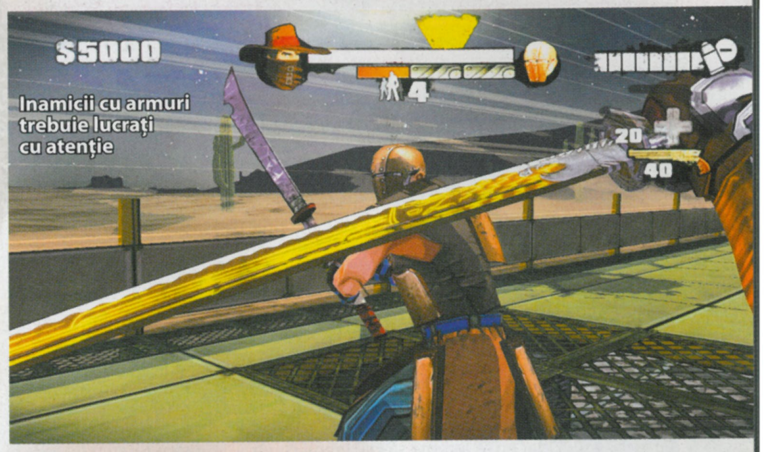
Omelette du fromage cu XIII, Prince of Persia, Call of Juarez și No More Heroes

Red Steel 2 poate fi descris ca o omletă a jocurilor de mai sus. Interesant, toate în grădina UBI. Nu-mi vine greu să-mi imaginez că eroul din No More Heroes s-a teleportat în universul Call of Juarez, de unde a împrumutat câteva revolvere și pușcoace, asta nu înainte de a trece pe la prietenul său persan de la care a deprins două-trei mișcări și a primit în dar câteva efecte: atmosferice, de particule etc. Pentru că era Wanted în Vestul sălbatic, viteazul nostru s-a deghizat în cell-shaded, cum a văzut el în XIII, dar a avut și-un ghinion, și-a uitat acasă sabia de neon. Dar nu-i bai, pentru că i se dă alta făcută dintr-un aliaj, misterios, bineînțeles.

Cred în această poveste pentru că sincer nu-mi imaginez ce caută clanuri întregi de samurai și derbedei japonezi în Mexic.

Nu-mi imaginez nici de ce jocul ăsta se numește Red Steel 2 pentru că nu are nicio legătură cu primul din serie, nici ca gameplay, nici ca direcție artistică, locație, personaje, nimic.

Nimic nu trebuie să aibă însă vreo logică atunci când dintr-o dată ești târât de o motocicletă prin deșert și te chinui să ocolești tomberoanele de pe traseu, apoi schimbi câteva focuri de armă ca la Wii acasă, după care un vechi prieten îți atrage atenția că sabia ți-a fost furată, dar ți-o împrumută el pe a lui până ți-o recuperezi.



Inamicii cu armuri trebuie lucrați cu atenție



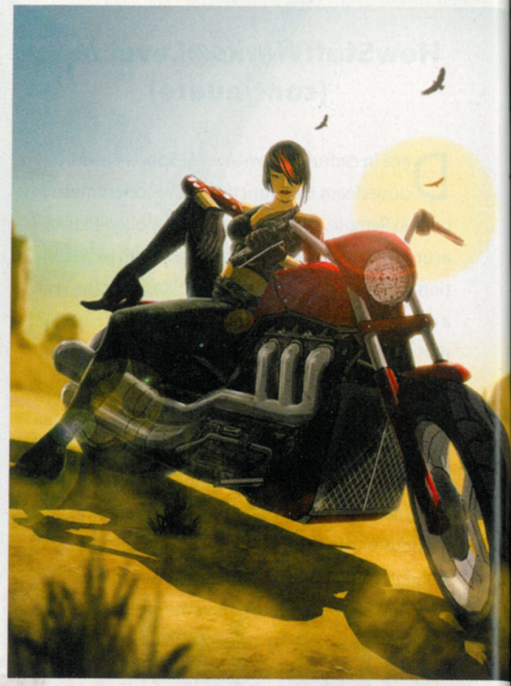


A, deci d-asta se numește Red Steel

Impresie-n grafic

Dacă ar fi să fac un grafic în care să arăt cum a evoluat impresia mea pe parcursul jocului, cred că ar arăta ca o encefalogramă. Am început extatic, cum vă povesteam,





doar pentru a mă răci la fel de repede de fiecare dată când priveam şi ascultam replicile penibile ale maestrului, ale şerifului sau ale hakeriței de serviciu. Apoi uitam de toate astea în mijlocul luptelor în care schimburile de lame alternau cu cele pirotehnice.

Şi, impresionat de modul în care Remote-ul, ajutat de add-on-ul Motion Plus, reuşea să-mi copieze atât mişcarea mâinii, cât şi puterea cu care loveam, continuam să-mi fac frenetic cărare printre inamici. În RS2 nu e greu să faci un Z pe armura atacatorului printr-o mişcare fină din încheietură, dar nu te aştepta să-l şi dobori cu un astfel de şiretlic. Dacă vrei să seceri, trebuie să dai mai serios din braț.

Şi iar m-am dezumflat când sistemul de hint şi harta mi-au omorât din faşă orice străbatere explorativă, iar un „Press A" mare cât jumătate de ecran mă sâcâia de fiecare dată când treceam prin dreptul (tuturor) obiectelor cu care puteam interacționa: scări/uşi/manete/etc. Tocmai când eram gata să pun deoparte plictisit controller-ul, o nouă zonă a devenit accesibilă, mai interesantă, cu oponenți mai puternici sau, din contră, goală şi sinistră. Filmulețele CGI au venit şi ele să ridice un pic nivelul storyline-ului şi iar m-am prins.

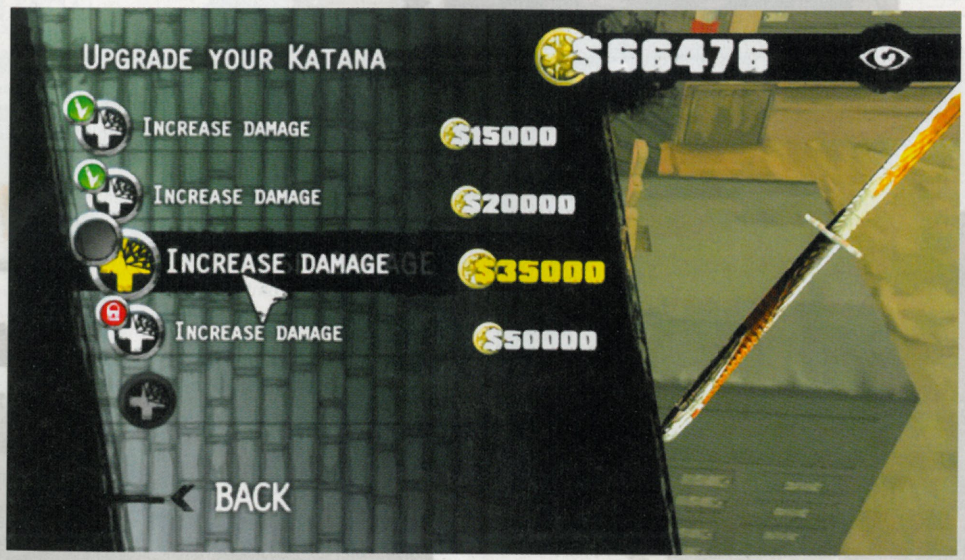
Câteva misiuni secundare m-au făcut să caut în fiecare ungher şi m-au învățat să apreciez direcția artistică şi atenția la detaliu, iar cu banii găsiți/câştigați am putut să-mi cumpăr diferite upgrade-uri: o armă mai bună, o vestă protectoare sau lovituri mai puternice.

Apoi, imediat ce noua locație îşi etala secretele, iar mă dezumflam: „de ce nu pot sări, de ce nu pot accesa decât începând cu momentul x zona y şi de ce sunt bani peste tot în jocul acesta?", rupi un sac de gunoi, sar bani, împuşti un ventilator, la fel. Pe unde treceam, parcă trecea buldozerul, după care reveneam doar pentru a descoperi cu surprindere eficiența decoratorilor şi a femeilor de serviciu angajați în acest joc. Din ce în ce mai multe titluri ajung să se adreseze şi adolescenților retarzi (iar aici nu mă refer la persoanele cu dizabilități) care nu sunt în stare să se ducă nici până la piață şi pierd astfel pe drum din atmosferă şi farmec.

Şi iar încerc să pun controller-ul deoparte, dar descopăr un seif pe care-l deschid ținând şi rotind Remote-ul aproape de ureche pentru a auzi când discul face sunetul acela distinctiv. După care mai fac doi paşi şi ajung la primul boss. Ce luptă, ce frumos se simte când barezi, vibrații perfecte, sunete metalice plasate ideal de Remote chiar în palma ta. Şi dai, şi mori, şi reiei, şi treci, locația următoare fiind parcă mai frumoasă.

Şi-ncepi să te obişnuieşti şi cu replicile penibile, dar şi cu regulile mai ciudate ale jocului. Miniboşi interesanți încep să-şi facă apariția, iar pionii nu te mai atacă pe rând, flanchează, se acoperă, încep să bareze şi să se ferească din calea gloanțelor tale. Jocul e un rollercoaster de la început până la sfârşit, porneşte mai greoi, dar până la urmă te prinde şi nu-ți mai dă drumul.

■ ncv



alternativa



THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Red Steel 2 nu seamănă cu nici un alt joc, nici măcar cu tatăl lui, dar, dintr-un motiv de neînțeles pentru mine în anumite momente, atmosfera îmi aduce aminte de Zelda: TP. Nu e vorba de luptele cu săbii, mai simpliste în Zelda, nu e vorba nici de țintirea inamicilor, aici cu arme de foc, acolo cu arcul, nici de porțiunile deşertice, parcă mai frumoase în RS2. Mi s-a întâmplat când păşeam într-o locație nouă, relativ părăsită, şi-mi hrăneam sufletul explorând. Ciudat şi frumos în acelaşi timp.

LEVEL. MARTIE 2007

BUNE:
- toate capacitățile Remote-ului puse la muncă
- atmosfera, în anumite momente
- si shooter şi slasher
- controller-ul îți copiază impresionant mişcările mâinii
- nu poți juca fără puțin efort

RELE:
- vocile şi gestica personajelor
- storyline-ul, când e vorbit
- sistemul de „mură-n gură"
- nu poți juca fără puțin efort

CONCLUZIE:



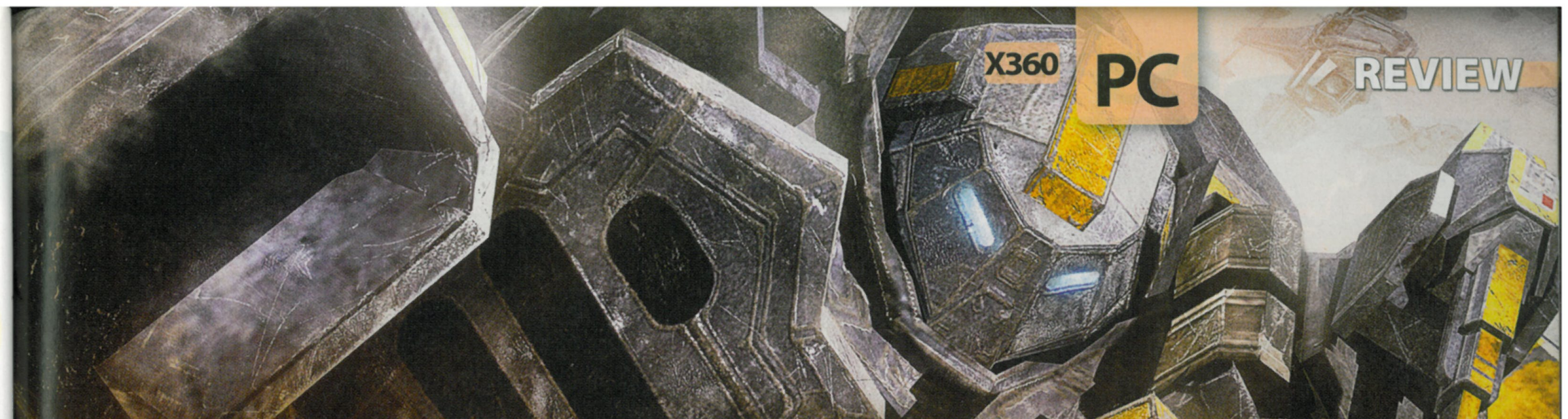
Red Steel 2 este un shooter cell-shaded în care majoritatea inamicilor mor loviți de sabie. Oponenții tăi sunt clanuri japoneze teleportate-n „Texas". Loc în care mai găseşti şi pagode, drone, trenuri cu aburi, uşi electrice şi ninja. Un titlu imposibil de imaginat, dar foarte plăcut de butonat/mânuit.

8,2

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen Action **Producător** Ubisoft Paris **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant Ubisoft România, Tel. 021.569.06.00
ON-LINE redsteelgame.us.ubi.com/red-steel-2/index.php



Adus în rândul RTS-urilor normale

SUPREME COMMANDER 2

Deşi nu prea mai ştiu ce am scris în review-ul pentru Supreme Commander, sunt sigur că acolo spuneam că acest joc nu este pentru RTS-istul normal. Nivelul său de complexitate atât strategică, cât şi tactică îl pusese destul de sus în scara mea valorică. Problema mea este că scara mea valorică e destul de pretențioasă şi pur şi simplu nu s-au găsit suficienți oameni care să cumpere jocul şi să-l joace nenumărate ore online. Pentru că acest joc a fost conceput pentru mediul online. Ca urmare, pentru a repara această problemă, producătorii, Gas Powered Games, au înjurat în barbă şi au coborât ştacheta 2 metri mai jos, simplificând lucrurile periculos de mult.

Din (ne)fericire, în ultima vreme numărul jocurilor cu adevărat inteligente a scăzut atât de mult încât scara mea valorică acum s-a scurtat foarte mult. Ca urmare, nivelul de toleranță de care dispun îi permite lui Supreme Commander 2 să rămână destul de sus. Pe lângă asta, spre deosebire de data trecută, acum l-am jucat pe două monitoare. Dacă nu ştiați, jocul are suport nativ pentru două monitoare, adică ştie să identifice bine rezoluția pentru al doilea, să o şi afişeze şi, cel mai fain, are controale separate. Asta înseamnă că pot da ordine unităților şi clădirilor pe un monitor, în timp ce pe al doilea dau scroll şi mă uit ce face adversarul.

Dată fiind experiența absolut înălțătoare, nu aş intra în multiplayer fără al doilea monitor (chiar dacă ştie numai 1024x768).

Revenind la gameplay, cea mai mare modificare adusă jocului este faptul că de la un micromanagement complicat s-a ajuns la o simplă gestionare de resurse. Acestea sunt Mass, Energy şi, cel mai important, Research. Pentru că acum nu mai este un sistem separat, ci este inclus ca resursă care se generează progresiv. Punctele de Reaserch le poți adăuga unui arbore tehnologic simplificat care te obligă la câteva specializări, dar, în final, îl poți completa fără probleme.

Practic, ceea ce se întâmplă acum este cel mai clasic RTS posibil. Resursele se generează direct proporțional cu numărul de clădiri generatoare de resurse (laboratoare pentru Research) pe care le foloseşti pentru a construi un set mult mai plăcut grafic şi mai definit de unități. Cum le gestionezi de aici încolo depinde de tine, deşi am observat că nu ai foarte multe unelte pentru a face asta. Bănuiesc că motivul este să nu-ți încarci prea mult memoria cu lucruri inutile. În final, dacă şi tu şi adversarul aveți forțe militare comparabile, pe lângă experiența de joc, singurul lucru care va mai face diferența este numărul de puncte investit în Research. Asta înseamnă din nou un scenariu diferit, în care numărul unităților nu mai este aşa de important.

Un meci posibil ar fi unul cu unități normale, în care ai investit rapid maximum de puncte de research şi o rugăciune ca adversarul să nu fi făcut la fel. Rush-ul tău cu cele câteva unități de infanterie care dau ca barosul şi sunt dotate cu scuturi planetare e foarte posibil să fie mortal.

Concluzia ar fi că, în ciuda înjurăturilor care se tot aud din partea jucătorilor mai serioşi, scopul pe care Supreme Commander 2 l-a urmărit, şi anume acela de a-şi face jocul mai accesibil, a fost atins cu brio. Da, categoric se putea mult mai bine. Însă rămâne veşnica întrebare - De ce?! În ceea ce priveşte vânzările, nu ştiu ce să zic pentru că renumele său este de joc pentru tocilari şi hard-core gamers. Dar având în vedere că este şi pe XBox 360 (nu l-am văzut, dar mor de curiozitate să văd cum au făcut controlul), e posibil să depăşească degetele de la o mână înmulțit cu 4-5 zerouri.

■ Locke



Peste cadavre



Research tree

alternativa



STARCRAFT 2

Ca să respect clişeul, alternativa este StarCraft 2. Vă că toată lumea o dă de când cu beta-ul acela. Or fi având motivele lor. Eu nu sunt un fan al jocurilor de viteză, aşa că jocul de la Blizzard nu mă atrage decât ca idee. Exact ca şi concertul cu AC/DC – fain că au venit în România, dar nu mă dau în vânt. Prefer black metal-ul.

** ÎN CURÂND*

BUNE:
- mai uşor
- mai frumos
- pe două monitoare

RELE:
- mai uşor
- single player nasol
- plictisitor

CONCLUZIE:



Orice 1 trebuie să fie urmat de 2, indiferent de condiții.

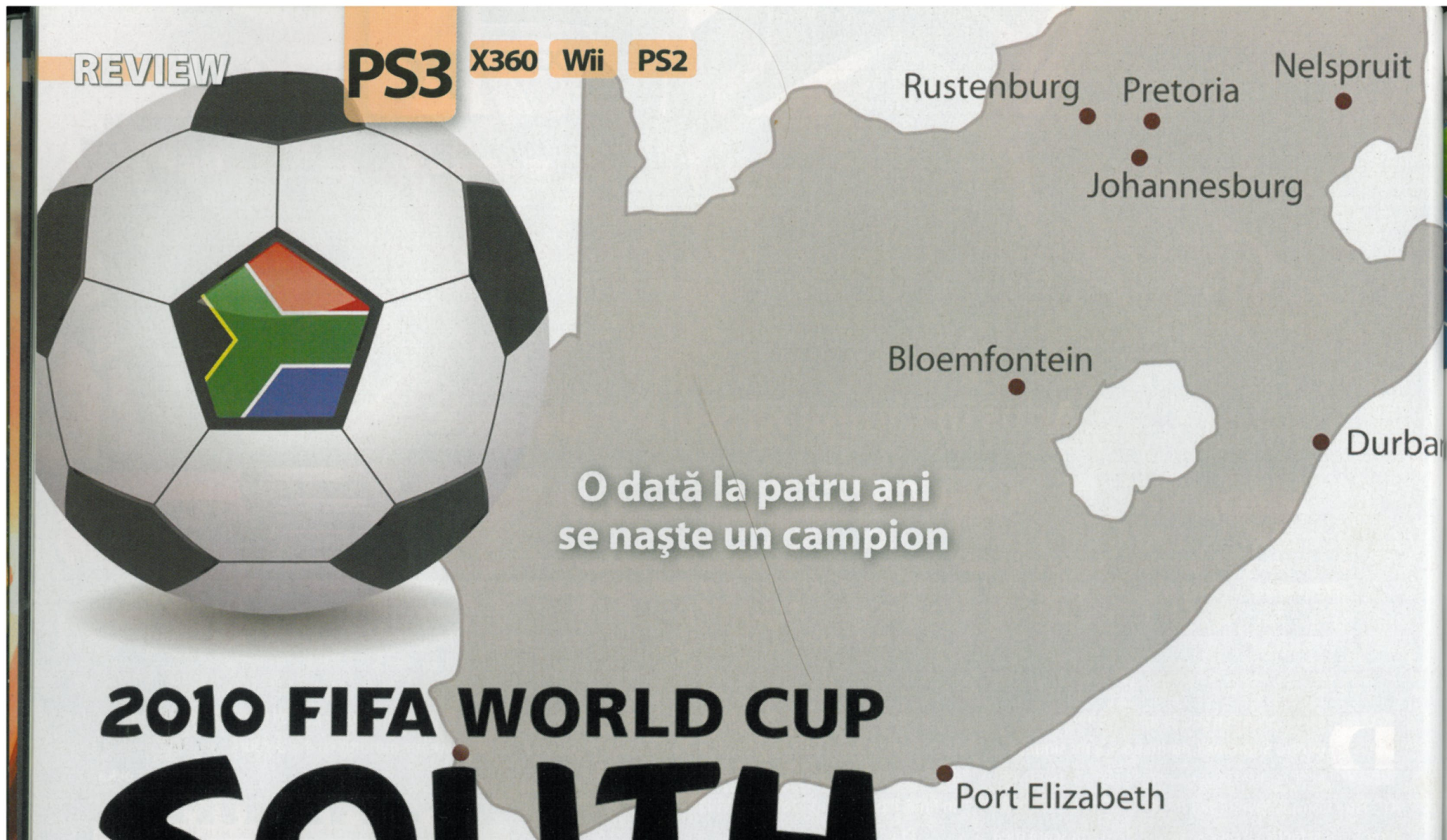
8,1

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen RTS **Producător** Gas Powered Games **Distribuitor** Square Enix
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.sega.com/sonicblackknight

CERINȚE MINIME: **Procesor** 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM
Accelerare 3D 256 MB VRAM



O dată la patru ani se naşte un campion

2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA™



Din patru în patru ani, lumea înnebuneşte cu totul. Este momentul pentru Campionatul Mondial de Forbal. Vânzările la bere cresc exponenţial, tricourile cu imprimeuri în culorile echipei naţionale apar pe străzi ca ciupercile după ploaie; lumea uită de politică, războaie şi lipsa banilor şi se scufundă în uitare pe stadioane şi în faţa televizoarelor, închinându-se în faţa balonului rotund. Campionatul Mondial de Fotbal, acest liant ce aduce naţiunile defavorizate pe aceeaşi linie cu cele favorizate, ridică frunţi din pământ şi permite înjurăturilor să deschidă noi căi de comunicare între popoare ce nu au nimic în comun, prin limbajul universal al degetului mijlociu şi al mişcărilor sugestive din bazin. Trăiască CMF-ul!

La fiecare patru ani, EA aruncă pe piaţa jocurilor pe calculator poate cea mai de succes franciză a sa. Arată-mi ce jucător pe calculator nu a auzit de FIFA şi îţi arăt un mincinos. Chiar dacă nu ai nici în clin, nici în mânecă cu fotbalul, este imposibil ca la un moment dat să nu fi avut instalată pe calculator, şi de câţiva ani pe console, una dintre cele mai mult de zece variante ale francizei. Pot să vă spun că jocul de faţă este al optsprezecelea din serie, iar anul acesta va mai apărea şi al nouăsprezecelea. Nu sunt deloc puţine, nu?

Dar ăsta cum e?

După atât de multe jocuri, poţi ajunge să te întrebi cum diferă unul de altul, cum de EA continuă să scoată ca pe bandă rulantă diferite iteraţii ale aceluiaşi joc. Ei bine, de fiecare dată reuşeşte să aducă ceva nou faţă de jocul de dinainte. Însă, cu toate acestea, multă lume rămâne la părerea că cel mai reuşit joc al seriei este FIFA 99, ieşit cu zece ani în urmă şi încă jucat de mulţi fani ai fotbalului. Nu ne legăm însă de FIFA 99, ci de cea mai nouă bijuterie a celor de la EA, 2010 FIFA World Cup South Africa.





Bagaboanteee...





Nu pe dreapta!

Bazat pe acelaşi engine folosit în FIFA 10, joc lansat în urmă cu aproape un an, nu este cu mult deosebit de precursorul său. Nici nu s-a dorit acest lucru, deoarece, de la momentul apariţiei sale, World Cup era deja un joc depăşit sau care urma să fie depăşit în lunile ce urmează lansării sale de FIFA 11, următorul joc al seriei. Aşa că interesul celor de la EA nu era să revoluţioneze, ci doar să acopere evenimentul sportiv al anului, şi anume Campionatul Mondial de Fotbal. De ce? Pentru că sunt bani. Enorm de mulţi bani ce se fac de pe urma suporterilor, doar prin titlu şi conotaţiile pe care le are.

Acest lucru se vede din momentul în care porneşti jocul. După cum sugerează titlul, jocul este doar despre Campionatul Mondial şi nu are niciun fel de echipă de club. Totul, de la meniuri şi până la imaginile de încărcare, îţi aruncă în faţă importanţa acestui campionat şi echipele care participă în competiţie. Un lucru foarte bun este introducerea tuturor celor 199 de echipe ce au jucat în calificări, dându-i oricărui locuitor al planetei ocazia de a juca cu echipa ţării sale, indiferent cât de obscură ar fi. Da, inclusiv cu România, deşi noi nu am fost destul de buni să ne calificăm între cele mai bune 32 de echipe ale lumii.

Cu toate că, după cum spuneam mai sus, jocul are la bază FIFA 10 şi urmează să fie pus foarte curând pe tuşă de FIFA 11, EA nu s-a limitat doar la a modifica meniurile şi a înlocui echipele de club cu cele naţionale. A modificat şi gameplay-ul pe ici, pe colo, oferindu-ne o experienţă de joc relativ nouă faţă de FIFA 10.

De departe, cea mai importantă modificare adusă jocului este modul în care se execută loviturile de la unsprezece metri. S-au dus zilele în care te bucurai la obţinerea unui penalty, deoarece acum înscrierea de la punctul de var este dificilă. Pe lângă bara ce indică puterea şutului, a fost introdus şi un indicator ce arată skill-ul jucătorului care execută lovitura. Acesta este exemplificat printr-o a doua bară peste care se mişcă un indicator ce trebuie prins cât mai aproape de zona verde din mijloc. În funcţie de gradul de pricepere al jucătorului, zona verde este mai mică sau mai mare, iar în funcţie de presiunea momentului, indicatorul aleargă mai repede sau mai încet. Ratările sunt la ordinea zilei şi este mult mai profitabil să faci un fault în careu decât să rişti un gol. Asta când joci împotriva unui oponent uman, căci calculatorul nu prea ratează.

O altă modificare sesizabilă din primul moment de joc este AI-ul jucătorilor. Poziţionarea lor implicită pe teren se face mult mai deştept decât eram obişnuiţi, luând în calcul poziţionarea adversarului şi schema ofensivă sau defensivă aleasă de tine. Îţi creşte inima când îţi vezi jucătorii aruncându-se după mingi, contorsionându-se în fel şi chip încercând să agaţe o minge ce trece pe lângă ei.

Cu toate acestea, aceste agăţări ale mingilor se fac doar defensiv, când mingea este scăpată sau pasată de adversar şi îţi vine să arunci cu controller-ul după ei când îi vezi cum se uită la o minge ce trece la douăzeci de centimetri de ei când o pasezi tu. Dacă pasa trimisă de tine nu le pică direct în braţe, nici nu se gândesc să se apropie cumva de ea, lăsând jucătorul advers să o culeagă liniştit. Ba chiar mai mult, sar peste mingi de parcă i-ar muşca de şireturi. Să te ferească sfântul să ratezi cumva într-o situaţie singur cu portarul, iar mingea să sară de colo-colo pe teren nebăgată în seamă de nimeni. Atacantul tău îşi va pune mâinile în cap, ignorând total mingea aflată la jumătate de metru de el, permiţând portarului să se ridice de pe jos, să bea un suc, să le facă cu mâna fanilor şi să culeagă mingea oprită pe linia porţii.

Nici nu vreau să vă vorbesc despre comentatori. Sunt oribili. Dar asta nu e nimic nou în serie.



Nah, nu e România...

Deci?

Jocul nu este prost. Este mai bun ca FIFA 10, dar are un mare-mare minus. O viaţă foarte scurtă, deoarece, probabil în momentul în care veţi citi acest review, FIFA 11 va fi deja pe piaţă. Exagerez un pic, nu iese chiar atât de repede, dar este aici, după colţ.

■ **Koniec**

alternativa

FIFA For the Good of the Game

FIFA 11

Deşi nu a apărut încă, nu mai este mult până va apărea în magazine, iar dacă nu ai cumpărat până acum 2010 FIFA World Cup South Africa, clar nu este momentul să dai banii pe el. FIFA 11 îţi va permite să joci orice meci din Campionatul Mondial, deşi nu pe aceeaşi structură.
Dar dacă nu îl ai deja, înseamnă că nu eşti chiar atât de împătimit şi nu te va durea să mai aştepţi o lună-două pentru FIFA 11 .

BUNE:
- spectaculos ca grafică
- două-trei noi elemente de gameplay
- România poate fi campioană mondială

RELE:
- eternul comentariu insipid şi complet decalat
- AI bun doar dacă joacă împotriva ta
- bug-uri de jucător în momentele cele mai proaste

CONCLUZIE:

Nouăzeci la sută FIFA 10, jocul de faţă nu aduce mari schimbări faţă de versiunea sa precedentă. Deşi indiscutabil mai bun, nu mă las atras prea tare în mrejele sale, păstrându-mi entuziasmul pentru FIFA 11.

8,6

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	09

Gen Sport **Producător** EA Sports **Distribuitor** GameShop.ro
Ofertant EA Games **ON-LINE** fifa-world-cup.easports.com

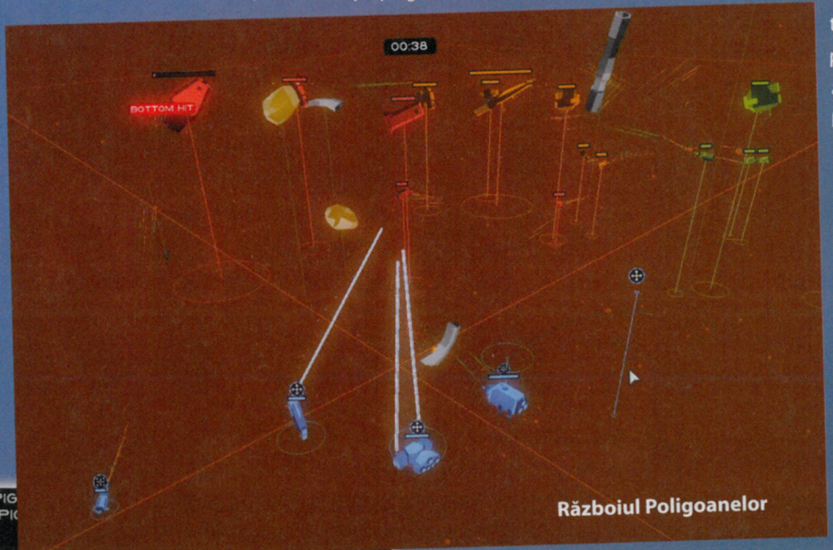
FLOTILLA

ORBITAL BATTLESHIP MANEUVERS

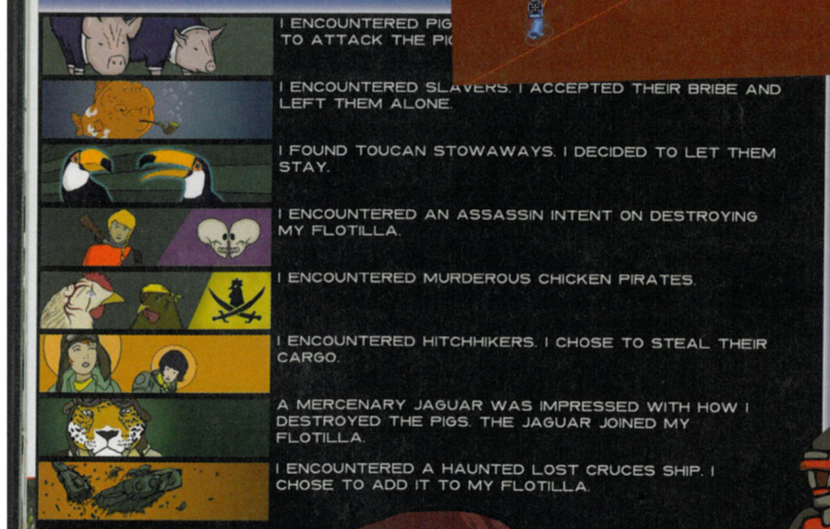
Stupid Adventures in Idiot Space

Nu știu câți dintre voi ați butonat Homeworld la vremea lui și nici dacă ați găsit timp să spălați Păcatele unui Sistem Solar. Cert este că în materie de RTS-uri spațiale, producătorii de jocuri n-au avut niciodată mai multe de spus. Dar cum lumea e din ce în ce mai agitată, pregătindu-se probabil de o hapocalipsă ca la carte, nu mulți mai găsesc timp și dispoziție intelectuală pentru jocuri mai complexe. Totuși, de ce să renunți total la ideea de strategie spațială? Poate o variantă simplificată, pe ture, ar mai potoli setea de conflagrații intergalactice. Una care să nu te implice prea tare în poveste, luându-se prea în serios, a cărei campanie să poată fi terminată în maxim 20 de minute de joacă continuă, cu un sistem care-ți permite o comutare rapidă la alte aplicații, să meargă și la birou, cu o coloană sonoră care să miroasă a relaxare de la în capăt la celălalt. Poate Flotilla!

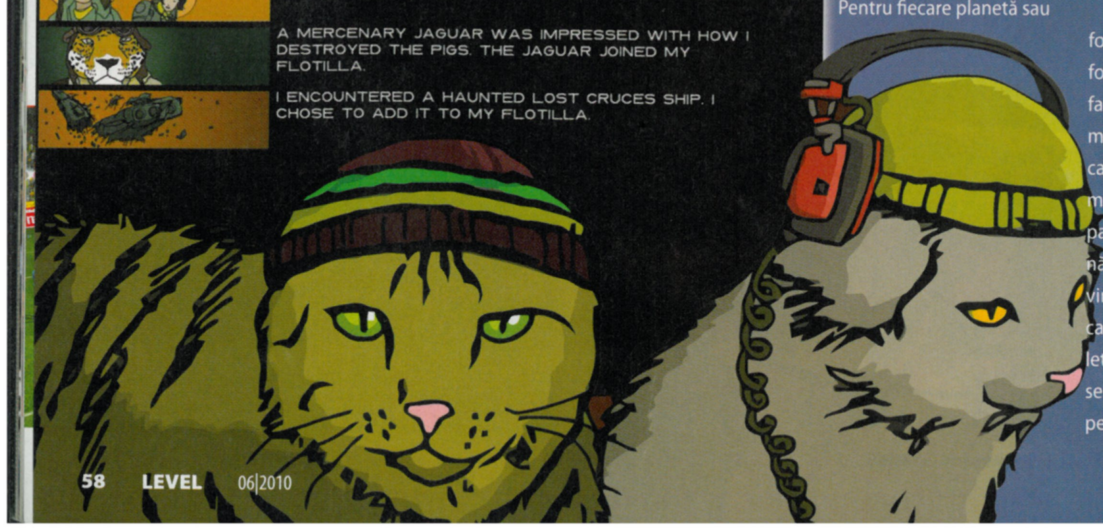
Ei bine, joculetele aista se prezintă ca o pilulă comprimată. Modul Adventure este un soi de mini-campanie în care, pe durata celor șapte luni pe care le mai are protagonistul de trăit, poți să vizitezi diverse planete, generate aleator. Conceptul în sine și limita de timp duc cu gândul la Strange Adventures in Infinite Space, însă aici, totul este cât se poate de neserios. Universul Flotilla e populat cu pisici rastafariene contrabandiste, porci afaceriști, pinguini



Războiul Poligoanelor



războinici și alte chestii de genul ăsta care, recunosc, mi-au cam tăiat avântul de dezlegare a misterelor Spațiului. Dar m-au și binedispus și m-au făcut să accept, cu zâmbetul pe buze, abordarea la mişto. Pentru fiecare planetă sau locație, ai un singur eveniment mare și lat, care, în funcție de natura lui, îți oferă sau nu alegeri. De exemplu, poți să primești sau nu refugiați la bord. Observi că poartă cu ei o încărcătură interesantă, pe care poți s-o furi sau nu. Sau întâlnești niște porcușori persecutați, pe care poți alege să-i ajuți sau dimpotrivă, să-i distrugi. Mai sunt și evenimente clare, în care, pur și simplu, sau ca urmare a unor decizii anterioare, te trezești atacat de vreo flotă de pinguini ucigași, caz în care, invariabil, te trezești în modulul de luptă. Pornești cu două năvuțe mici de atac, care folosesc rachete, iar evenimentele generate aleator și alegerile îți pot aduce nave suplimentare în flotă. Fiecare unitate are două socluri pentru module care-i dau avantaje, pornind de la o viteză mai mare de deplasare proprie sau a proiectilelor până la sporirea armurii din zonele mai puțin rezistente prin definiție. Dacă ai noroc, dai și peste un magazin unde poți schimba două extensii pentru nave pe una, mult mai bună și folositoare. Iar după un scurt periplu, care poate fi scurtat și de niște decizii proaste în modulul de luptă, aventura se încheie, iremediabil, prin moartea protagonistului, moment în care poți revedea toate întâmplările și alegerile făcute. Dar haide să haidem la luptă!

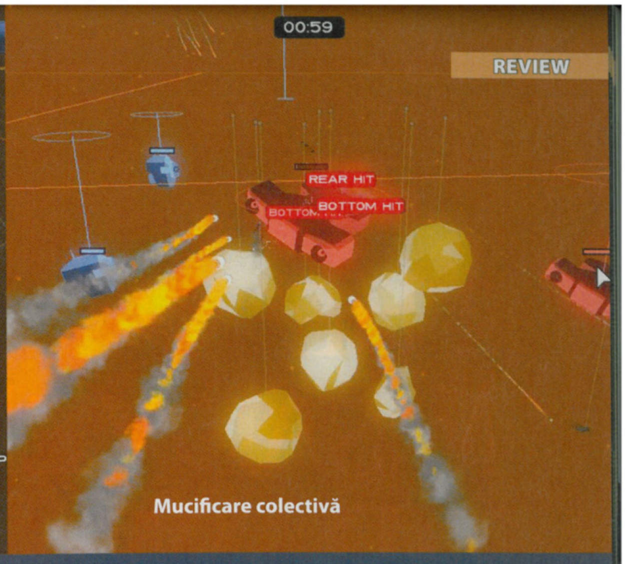


Weed Commander

Imemeurile tangențiale cu industria jocurilor sunt foarte simpatice, dovadă stă un munte de titluri indie foarte apreciate și butonate în lumea întreagă. Dar să faci un TBS cu nave orbitale pe muzică de Chopin, asta miroase a substanțe ilegale. Fiindcă fundalul muzical care domină Flotilla nu este altceva decât o interpretare mai alertă a unui preludiu. Amuzant, fiindcă întreg jocul pare un preludiu pentru altceva. Ideea e că pe cât de năstrușnică pare alăturarea, pe atât de strașnică e potrivirea. Realmente, e o minune cum, după faza inițială în care dai ordine năvuțelor, acestea încep un adevărat balet al luptei cu inerția, modificânduși poziția, învârtindu-se și, mai presus de toate, ciuruindu-se, toate cu o viteză perfect corelată cu tempoul muzicii. Asta-i dă personalitate și savoare, iar eu unul nici nu mi l-aș mai putea imagina fără muzică sau cu altceva pe fundal - ba chiar îl văd ca pe un soi de Audiosurf sau Beat Hazard cu o singură melodie, mare și lată.



Dați-le, că nu văd!



Mucificare colectivă

Tanc-tanc. Tanc-pac! Tanc bum!

Lupta, care se petrece pe ture simultane, are, evident, două etape. În prima, iei la rost fiecare năvuță aparținând flotilei personale și îi dai ordine. Comandarea unei mișcări are, la rândul ei, patru componente. Plasarea marker-ului în plan, pe axa XY, urmat de mutarea lui în spațiu, pe axa Z și la final alegerea orientării navei. Aceasta din urmă este foarte importantă, pentru că poate proteja sau expune zonele sensibile ale navei. Dacă proiectilele o lovesc în plină armură, practic nu pățește nimic, spre deosebire de lovituri primite în spate sau sub punte, extrem de periculoase și adeseori fatale. Poți alege orientarea rapidă, care-ți permite să o poziționezi cu fața către unul dintre adversari sau modul manual, în care trebuie să alegi pe rând rotația orizontală, verticală și la final înclinarea laterală. Nu în ultimul rând, dacă există mai mulți inamici, ai posibilitatea să desemnezi ținta preferențială, pe care nava-și va concentra mereu focul, cu excepția momentelor în care orientarea, poziția sau distanța față de țintă nu permit atacarea ei - caz în care va dezlănțui toată furia pe alt adversar, aflat mai la îndemână. Sună poate complicat, însă după câteva lupte jucate atent, demersurile transpar a fi perfect logice și se transformă rapid într-un reflex. Toate acestea sunt valabile pentru oricare dintre cele trei tipuri de manevre ce pot fi executate: Attack Move împarte energia între propulsoare și arme, permițând o deplasare pe distanță medie, cu o rată de foc decentă. Focus Fire, pe de altă parte, permite o deplasare foarte scurtă, însă pe durata căreia respectiva navă va dezlănțui un adevărat vulcan de proiectile împotriva inamicilor. Flank Move este singura mișcare pe durata căreia navele nu trag, însă pot acoperi o distanță foarte mare. Utilitatea ei evidentă este, așa cum îi spune și numele, aceea de a găsi o poziție ideală față de un adversar, apoi de a scăpa dintr-o poziție periculoasă (când te prind inamicii în clește) sau de a te apropia pur și simplu rapid de adversar pentru ca acesta să intre în raza de acțiune a armamentului din dotare (fregatele care atacă folosind fascicule sunt devastatoare, dar au o rază redusă de acțiune). Dacă adăugăm cele șapte tipuri distincte de nave și diversele obiecte naturale și artificiale care plutesc prin decor și pot obstrucționa vederea unităților sau provoacă de-a dreptul coliziuni, avem suficientă profunzime tactică.



Se lasă cu Skirmish în patru!

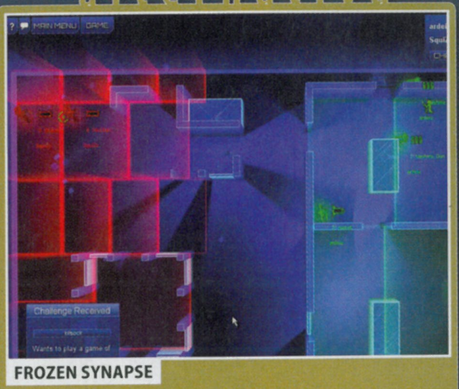
A doua etapă a luptei este desfășurarea mișcărilor stabilite, în care vezi dacă ai ghicit bine mutarea adversarului și ai luat deciziile optime. Imediat cum pornește „filmul", intră și muzica de Chopin, iar baletul manevrelor tactice devine cu atât mai fascinant cu cât crește și numărul combatanților - să vedeți numai când reușești să dobori patru adversari cu o singură năvuță mică și nervoasă!

Auster, dar lipicios

Din păcate, Flotilla nu oferă prea mult conținut. Pe lângă campanie, mai avem și un mod Skirmish, în care te poți bate cu maxim trei AI-uri (în variante 2vs2, 1vs2 sau 1vs1) sau cu un singur adversar uman (dar asta numai folosind un gamepad de Xbox 360, fiindcă nu se pot face turele pe rând), alegându-ți componența flotilei din toate modelele de nave, în limita celor șase socluri disponibile pe cap de participant. Nici vorbă de multiplayer online sau moduri speciale de bătaie, cu reguli alterate, lucru pe care nu pot decât să-l regret, fiindcă un Capture the Flag, un King of The Hill sau ceva gen Domination ar fi adăugat o profunzime extraordinară multiplayer-ului (și nu numai), crescând implicit și longevitatea jocului. Chiar și așa, la un preț de cam opt-nouă euroi, nu-i o afacere rea deloc, fiindcă nu e greu să te atașezi de atmosfera unică, gameplay-ul lipicios și de stilul grafic minimalist. Acapararea unui modul care dublează rata de foc este întotdeauna un motiv de bucurie, sărbătorită de regulă prin artificii sponsorizate de bietele orătănii galactice care-ți stau în cale, iar plăcerea vinovată de a mai gusta din muzica lui Chopin rămâne mereu o scuză valabilă să mai dai o tură prin Flotilla, adeseori și pentru multe luni de la achiziție. Există și pe Xbox Live Arcade!

■ Caleb

alternativa



FROZEN SYNAPSE

Tot o strategie mică pe ture simultane, cu grafică simplistă, însă centrată pe caturile tactice dintre tabere de trupe speciale și cu un sistem de ordine ușor diferit, puțintel mai complex și generator de situații interesante. Vine cu multiplayer ca la carte, online și cu posibilitatea de a întinde un joc oricâtă vreme, grație notificărilor prin e-mail și bazei de date persistente cu jocuri în desfășurare. Puteți citi despre el tot în numărul acesta. Lipsește din dânsul doar Chopin.

*LEVEL IUNIE 2010

BUNE:
- sistem de luptă interesant
- stupid, dar amuzant
- scurt, exact cât trebuie
- Chopin

RELE:
- amuzant, dar stupid
- fără multiplayer online, iar cel local cere gamepad
- putea fi mai variat

CONCLUZIE:



Un concept excelent, servit scheletic, cu o glazură de întâmplări și personaje haioase. Minimalismul grafic reușește să fie sugestiv și se îmbină perfect cu muzica lui Chopin. Nu există însă multiplayer online, iar cel local, cooperativ sau Skirmish, este sever lovit de necesitatea unui gamepad și imposibilitatea efectuării turelor... pe rând. Își face banii mai degrabă decât setul de hărți pentru Modern Warfare 2.

8

GRAFICĂ	08
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	06
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



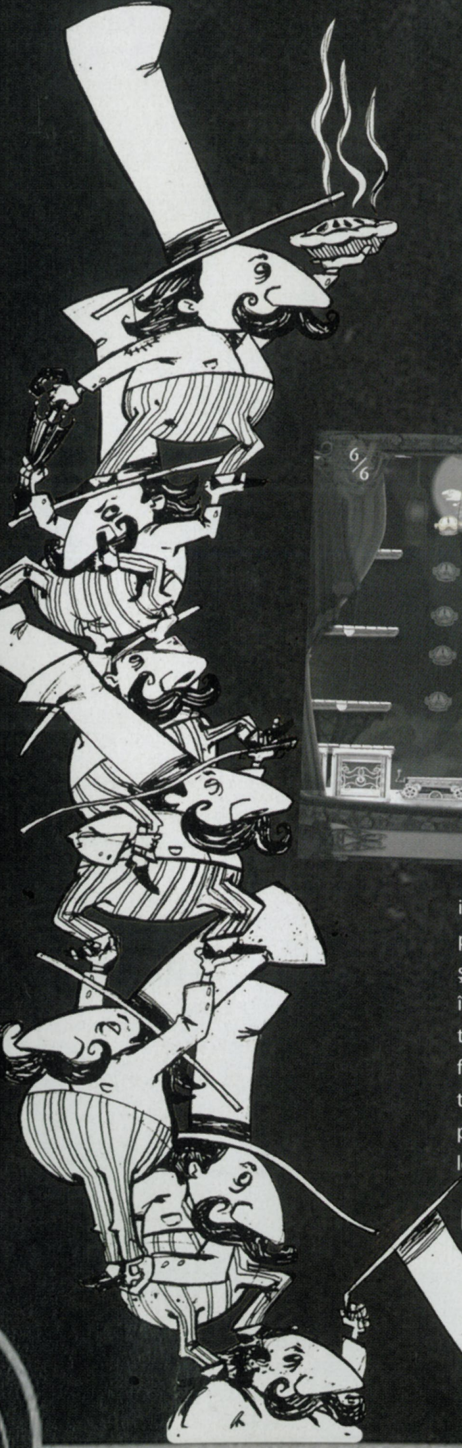
Gen TBS **Producător** Blendo Games **Distribuitor** Blendo Games
Ofertant Steam **ON-LINE** www.blendogames.com/flotilla

CERINȚE MINIME: **Procesor** 1 GHz **Memorie** 1GB RAM
Accelerare 3D Pixel Shader 1.1, 128 MB

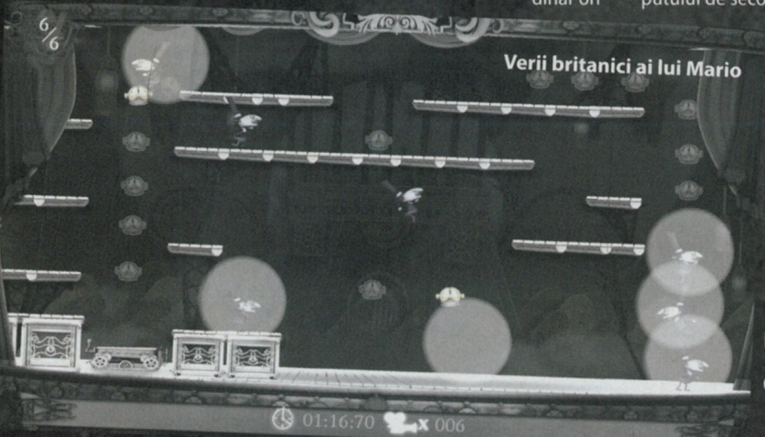
THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM



Văz enorm şi simţ monstruos (divinul miros)



Piaţa indie loveşte din nou. Şi de mai multe ori. Eu unul am fost înecat în titluri independente numărul ăsta, ba chiar a trebuit să amân două pentru ediţia viitoare, din lipsă de timp. Asta fără să le mai pun la socoteală celor cărora a trebuit să le dau cu şutul, temporar, până-şi va face cineva milă să le adune într-un articol sau două. Nu e cinstit. Dar poftesc cu adevărat la ele. Dacă s-ar putea, aş scrie exclusiv despre ele. Mă îmbie ba prin simplitatea lor, ba prin şarmul extraordinar ori inovaţiile pe care le strecoară adesea, ştergând pe jos cu producţii de milioane de dolari care ies din uzină în neştire, clone ale unor clone ale unor continuări, fără „faţă" în adevăratul sens al cuvântului. Nu pot să rezist alternativei, prins fiind în mijlocul unui fenomen care s-a transformat din entuziasm pionieresc într-un monstru industrial, fără scrupule şi bun simţ. Iar jocurile indie sunt picături de nectar într-o mare de arome „identic naturale". Cât despre Misadventures... jocul ăsta are faţă!


Verii britanici ai lui Mario

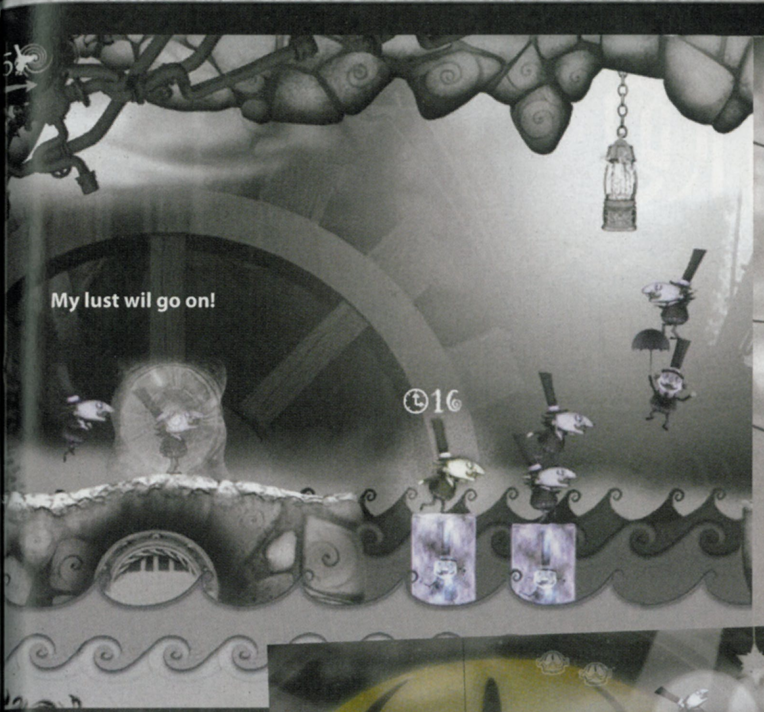
La plăcinte, înaintee!!!

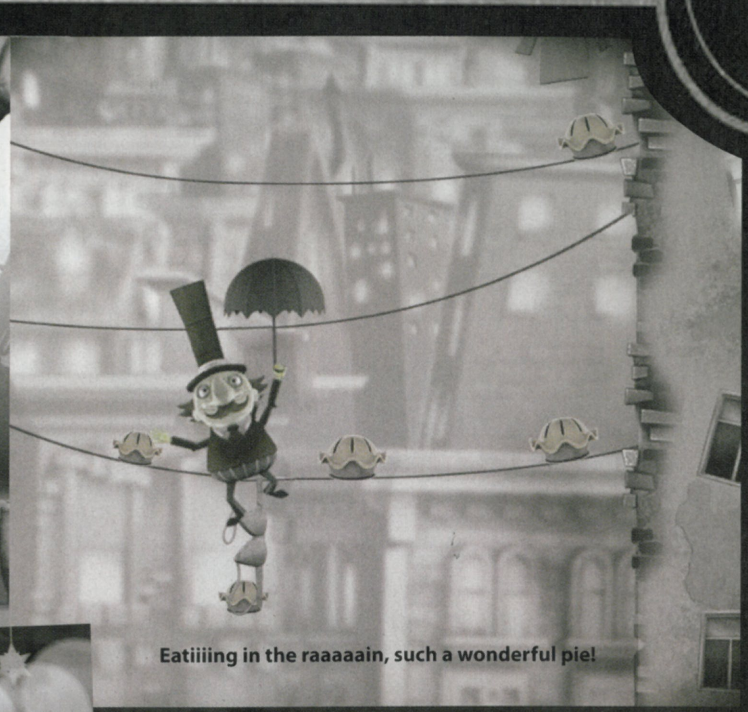
Un gentilom nu tocmai gentil, P.B. Winterbottom face parte din selectul grup al indivizolor care au renunţat la normalitatea mediocră umană în favoarea Căutării, ahem, Supreme. Cazul dânsului este cu atât mai ieşit din comun cu cât aventura vieţii sale este să găsească şi să halească toate plăcintele din lume. Sau, cel puţin, să moară încercând, fiindcă Marea Plăcintă, Chronoberry Pie, volatilă de felul ei, i-a pus răbdarea pe foc şi-l poartă într-o horă care trece de graniţele spaţiului şi timpului, întru corectarea gravelor greşeli făcute de năsosul protagonist în demersul lui egoist.

Prin urmare, scopul jocului este să aduni plăcinţele delicioase, într-un decor la fel de saturat ca filmele începutului de secol XX, pe jucăuşa temă melodică Burtonească, un element important care aminteşte, prin naivitate, de World of Goo. În colţul din stânga, vă prezentăm Marea Plăcintă Himerică. În celelalte colţuri şi necolţuri, Winterbottom şi armata sa de clone, cooperând, întrecându-se şi uneori caftindu-se în perfidul interes al Originalului, încearcă să-i dejoace planurile.

Un pic de Braid, ceva din World of Goo...

Mecanica de joc este una (teoretic) simplă. Te plimbi gentilomul prin nivel, adunând plăcinte. Abilităţile sale speciale? Umbrela (mulţumiri speciale vremii mohorâte tipic londoneze), care poate fi folosită la plutit, cotonogit sau activat tot felul de aparate şi posibilitatea de a înregistra un set de acţiuni care vor fi repetate la nesfârşit de o clonă. În funcţie de nivel, poţi avea una sau mai multe clone. În varianta simplă, e limpede că poate fi folosită pentru activarea unor butoane de la distanţă, pentru ca protagonistul să capete acces în locuri dificile sau călărită de-a dreptul, fiindcă înălţimea şi capacităţile acrobatice nu-s tocmai punctele forte ale lui PiBi. Treaba se complică exponenţial când ai mai multe clone în subordine, mai ales că jocul nu ţi le pune la dispoziţie decât dacă este cu adevărat nevoie de ele. Mai mult, unele obiecte sunt utilizabile doar de către clone, lucru valabil şi pentru anumite plăcinţele aburinde. Când mai punem la socoteală ideea că uneori nu

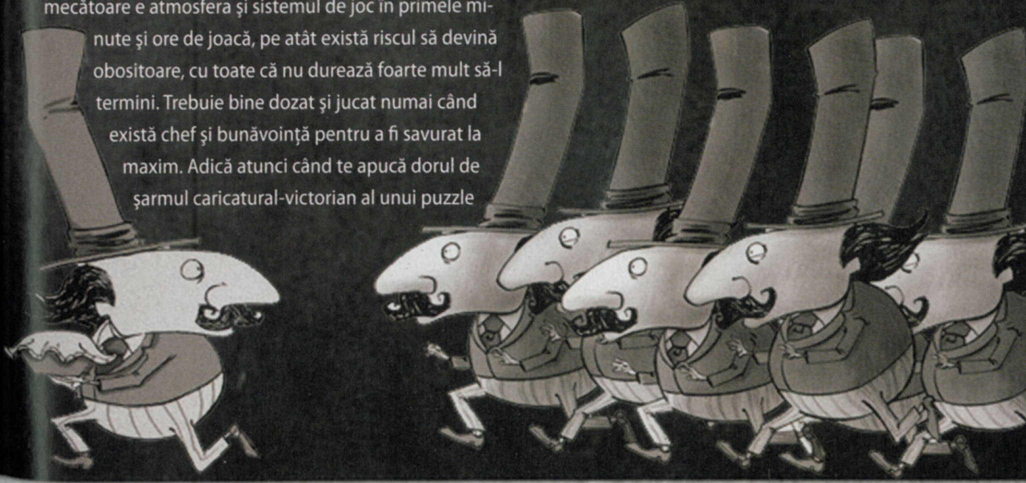

My lust wil go on!


Eatiiiing in the raaaaain, such a wonderful pie!

pot fi adunate decât într-o anumită ordine prestabilită, lucrurile se complică. Aş putea spune acelaşi lucru şi despre diversele mecanisme şi obstacole presărate prin niveluri, însă trebuie să recunosc că mi-a fost cel mai greu să mă descurc în scenele simple, populate de foarte puţine obiecte care, se pare, ajută mult prin natura lor secundară de indicii. Şi timpul e utilizat intens ca element de gameplay, însă nu e întors pe toate feţele posibile, precum în cazul lui Braid. Ca să n-o mai lungim, dacă aţi văzut lumea a cincea a acestuia din urmă sau porţiunile de puzzle ale lui Clank din excelentul titlu de PS3 Ratchett and Clank: A Crack in Time, aveţi deja o imagine destul de clară despre cum se desfăşoară ostilităţile în decorul fără prea multă culoare şi excesiv de britantic imaginat de producător. Ca notă specială, jocul se afla deja în facere când a ieşit pe piaţă Braid, aşa că nu prea poate fi acuzat de plagiat. Pur şi simplu, atât s-a vrut să fie. Şi pe cât de fermecătoare e atmosfera şi sistemul de joc în primele minute şi ore de joacă, pe atât există riscul să devină obositoare, cu toate că nu durează foarte mult să-l termini. Trebuie bine dozat şi jucat numai când există chef şi bunăvoinţă pentru a fi savurat la maxim. Adică atunci când te apucă dorul de şarmul caricatural-victorian al unui puzzle cu o premisă foarte simplă, dar cu atâtea posibile implicaţii încât unele scene devin adevărate probe de anduranţă şi încep chiar să se asemene procesului de spargere a unui seif, în cazul de faţă conceptul fiecărui nivel în parte. Iar a-ţi da seama de modul în care ar trebui abordată o situaţie ajunge uneori să fie foarte departe de a putea să implementezi corect resursele pe care le ai la dispoziţie - uneori atât de mult încât te blochezi şi-ţi vine să dai cu el de pământ, mai ales atunci când insuficienţa e dată de felul în care se controlează personajul sau de erori minuscule de plasare sau sincronizare. Deşi rimele cu umor sec te vor ţine alături de el până-l vei termina prima dată, nu văd posibilităţi prea mari de rejucare. Preţul minuscul îi spală însă toate păcatele şi neajunsurile care i se pot găsi.


Circul Stromboli prezintă:

■ **Caleb**



alternativa


BRAID

Construind peste o mecanică de joc incredibil de simplă, cea a lui Mario, Braid adaugă un strat gros de artă şi puzzle. Într-o înşiruire de alegorii şi metafore geniale. E foarte uşor de controlat, partea mai grea este să te prinzi cum rezolvi problemele pe care le ridică fiecare nivel în faţa colecţionării tuturor bucăţilor de puzzle aferente unei lumi. Iar la final, când vei fi completat mai multe astfel de puzzle-uri, la rândul lor piese dintr-unul mai mare, vei avea o revelaţie... cutremurătoare! Go get it!

**LEVEL IUNIE 2009*

BUNE:
- combinaţie audiovizuală bine realizată, fermecătoare
- unele puzzle-uri îţi pun cenuşa la treabă

RELE:
- poate ajunge apăsător de repetitiv ca gameplay şi atmosferă
- uneori prea uşor, diferenţe mari de dificultate pe alocuri

CONCLUZIE:



Ok, nu e chiar Braid. Aluziile fine şi metaforele sunt înlocuite cu umor negru, grotesc, un stil artistic foarte coerent, tributar filmului mut, iar diversitatea mecanicilor de joc din Braid lăsată deoparte pentru dezvoltarea unui singur concept. Winterbottom este un joc provocator, chiar chinuitor pe alocuri, făţarnic dar în final reuşit. Pentru patru euro pe Steam, orice iubitor de puzzle-uri îşi datorează să-l încerce!

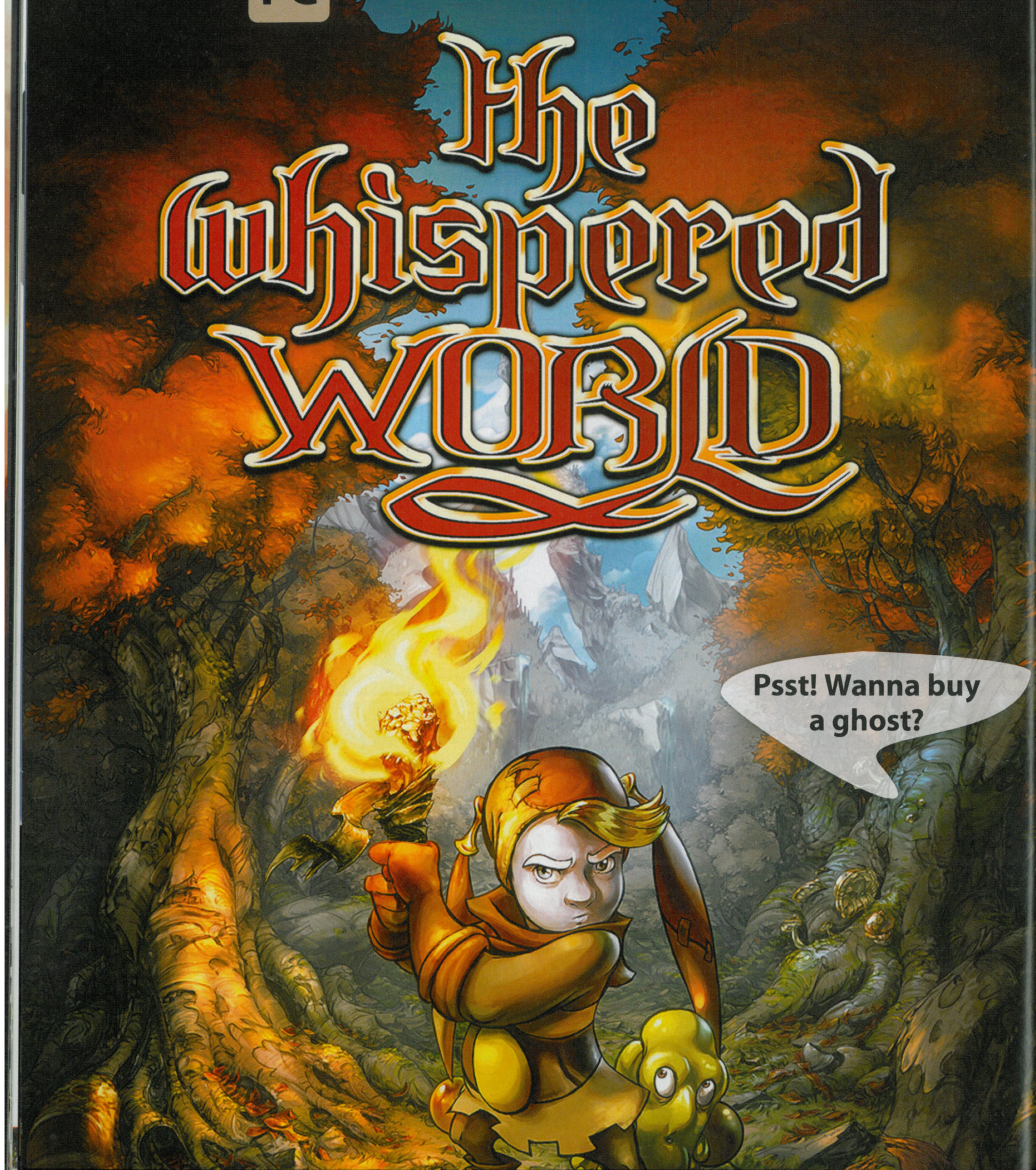
8,4

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	09



Gen Puzzle **Producător** The Odd Gentlemen **Distribuitor** 2K Play **Ofertant** Steam
ON-LINE www.winterbottomgame.com
CERINŢE MINIME: **Procesor** P IV 2 GHz **Memorie** 1GB **Accelerare 3D** Pixel Shader 2.0, 128 MB

The Whispered World



Lumea nu mai are are răbdare cu jocurile. Cel puţin, nu cu acelea care se încăpăţânează să conserve esenţa genurilor pure, fără a se aventura în hibridizări mai mult sau mai puţin inspirate. Cât despre adventure în general, dincolo de mici excepţii binevenite, precum resuscitarea episodică a seriilor Monkey Island şi Sam and Max, alături de o mână de alte titluri notabile, se poate spune fără probleme că este în comă. Şi cum să fie altfel, într-o lume dominată de alde Call of Duty, în care clienţii preferă să-şi descarce furia în ceva ce a încetat să mai fie un morman de pixeli, un lucru care seamănă din ce în ce mai mult, înfricoşător de mult cu realitatea. Nici măcar despre Sam and Max sau Tales of Monkey Island nu se poate spune că păstrează tradiţia, fiindcă trecerea către grafica tridimensională şi adaptarea controlului pentru facilitarea portării pe console le fac monstruleţi ai prezentului. Dar uite că, acum vreo şapte ani, s-a născut Whispered World, iniţial ca o lucrare de licenţă. După un ping-pong straşnic între producători, şi-a găsit un cămin călduţ la Daedalic, un studio nemţesc, iar tăticul său a putut să-şi continue munca începută ca student. Aşa se face că am putut rula, în sfârşit, un adventure get-beget, de curte veche, cât se poate de bidimensional şi cu un farmec aparte. Asta mai



Întâlnire de gradul III



Frumos, dragă Spot dar... păcat că vom muri cu toţii!



Spot, cel mai bun prieten al bufonului

ales din cauza temei centrale şi a protagonistului, alături de formula conservatoare aleasă pentru gameplay. The Whispered World nu este altceva decât stafia unui gen în vogă prin anii nouăzeci, care a venit să ne bântuie, într-un nor sentimental de nostalgie. Interesant, premisa nu este să dăm câteva clicuri pentru a râde în hohote de replicile şi păţaniile personajelor, să fim invadaţi de trimiteri şi aluzii pline de sarcasm la fenomene sociale, culturale sau politice. Nu, este vorba de un basm, însă de un basm care ţine minte ce înseamnă de fapt copilăria târzie şi începutul adolescenţei, departe de aparenta lipsă de griji şi lumea roz atribuită mai tot timpul în mod fals celor care n-au încă un buletin în buzunar. Abia trecut de zece anişori, Sadwick, este un bufon trist. Călătoreşte cu un circ ambulant - râgâind literele alfabetului sau servind drept ghiulea umană - împreună cu fratele său, care-l dispreţuieşte şi-l trimite mereu să facă muncile de jos şi de dragul lui bunic, care însă e prea ramolit pentru a-i oferi comunicarea pe care o aşteaptă. Sadwick are gânduri mari, vrea să fie un actor şi un poet desăvârşit, cunoscut de lume, dar singurul care-l înţelege şi-i mai potoleşte tristeţea este Spot, omida, cel mai bun prieten al protagonistului. Din lipsă de experienţă şi din cauza felului în care e tratat, nu-şi poate rezolva problemele singur, iar angoasele, neîncrederea în sine şi depresiile i s-au amplificat în timp. De fapt, e un băiat descurcăreţ şi inimos, sub masca unuia nepriceput şi laş, fără speranţă. Îl veţi îndrăgi!

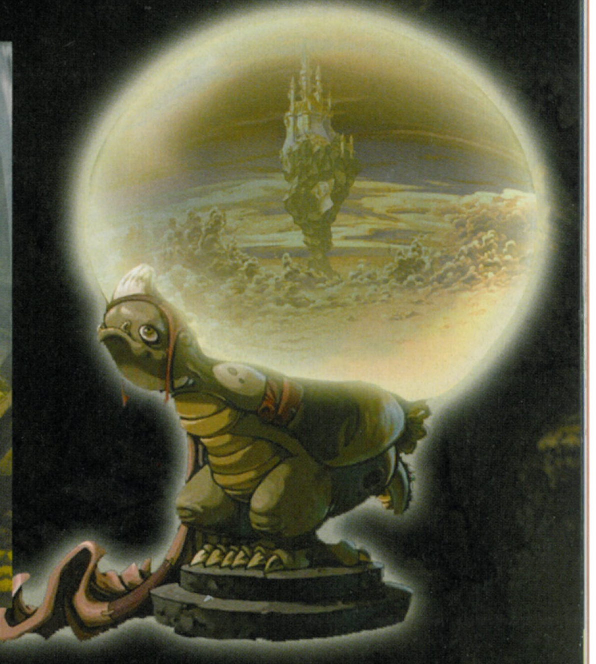
Everending Story

Începutul de joc serveşte introducerea numai bine, prezentând contextul şi personajele, dar nu durează prea mult să apară şi fitilul intrigii, în forma întâlnirii cu un mesager regal cu o misiune importantă. E destul să ştiţi că Silentia, ţinutul fantastic în care au loc întâmplările, se apropie de un sfârşit brutal, iar Sadwick, aflând de asta, se hotărăşte să facă tot ce-i stă în putere să împiedice catastrofa. Sigur, ghinionul îi suflă mereu în ceafă, iar o interpretare a unei viziuni proprii îi arată că, de fapt, el va fi cel care va pune capăt lumii. Hotărât însă a se lua la întrecere cu destinul, Sadwick merge mai departe în călătoria care se va dovedi plină de peripeţii, cu un final de milioane.

Ritmul poveştii, deşi consistent, mai şchioapătă din când în când, dar e salvat de o groază de personaje şi dialoguri interesante. Întâmplător, Sadwick este caracterizat mai bine de replicile pe care le oferă atunci când încerci să combini obiecte, un fenomen răspândit în acest point and click clasic - şi tot de aici vine şi cea mai savuroasă sursă de umor. Fiindcă, deşi foarte bine scrise, inteligente şi relativ ok traduse din germană, replicile te ţin în priză, dar tentele umoristice nu-şi ating ţinta de fiecare dată - probabil din pricina jocurilor de cuvinte specific nemţeşti. Frumuseţea vine din varietatea de personaje originale şi excelent portretizate pe care producătorul le-a presărat în Silentia, culminând, cel puţin pentru mine, cu două pietre vorbitoare. Într-un fel, pe măsură ce avansezi, povestea devine mai mult despre... poveste decât despre Sadwick, un personaj teribil de simpatic, dar mai slăbuţ exploatat decât majoritatea celor secundare (sau poate am nevoie de nişte somn). În tot cazul, tonul scriiturii diferenţiază bine The Whispered World de absolut toate titlurile adventure (şi nu numai) mai recente, iar asta nu poate fi decât



În Spot arde admiraţia pentru desenator



lăudabil, într-o lume a plagierii, autoplagierii şi repetiţiei. Vă garantez, atât cât ţine de poveste şi personaje, că nu veţi avea motive să vă desprindeţi de el. Dar un joc nu prea poate trăi numai din asta.



Pot să împrumut puţin tigaia?

De pus în ramă

Ei bine, la capitolul grafică, TWW se poate lăuda cu unele dintre cele mai reuşite fundaluri făcute vreodată într-un joc. Desenate migălos, cu un suflu artistic deosebit şi mult fler, aproape că subminează grafica personajelor, animaţia uşor mai naivă şi filmuleţele intermediare. De fapt, după un timp, îţi dai seama că acestea se îmbină perfect, numai că o fac într-un stil mai puţin prezent în ultima vreme. Eu unul am fost purtat cu gândul din prima la filmele de animaţie The Last Unicorn şi Flight of The Dragons, pe care nu pot să vi le recomand îndeajuns ca apoi să găsesc similitudini cu stilul Disney şi cu excelentele anime-uri semnate Hayao Myiazaki. Calitatea excepţională a graficii aproape că face până şi din vânătoarea de pixeli o plăcere, fiindcă oricum veţi vrea să vă holbaţi cu zecile de minute la mai fiecare peisaj. Dar nu vă faceţi probleme, punctele de interes apar marcate clar la o simplă apăsare de buton, aşa că mi se pare improbabil să rataţi vreun obiect esenţial ascuns decât dacă uitaţi de asta. Şi muzica e perfectă pentru ce se întâmplă pe ecran, singura problemă, atât de prezentă în mai toate joacele adventure de buget mai mic, rămâne voice actingul, de o calitate variabilă. Cât ţine de gameplay în sine, aşteptaţi-vă la clicăiala clasică, tributară titlurilor de calibru din biblioteca LucasArts, precum Monkey Island 3 sau Full Throttle (de unde moşteneşte şi moneda de interacţiune, unde puteţi alege gura, ochiul şi mâna). La fel, după tradiţia clasicilor, există o sumedenie de puzzle-uri inteligente, dar şi nişte monumente de logică lacunară, care pot fi rezolvate din greşeală sau numai prin consultarea unui walkthrough (da, am păcătuit moderat ca să-l pot termina la timp). O întorsătură interesantă este faptul că Spot poate lua multe forme şi poate fi folosit în cele mai inedite moduri pentru a interacţiona cu mediul şi cu celelalte personaje, chestie nemaiîntâlnită de mine până acum şi care cumva ridică semnificativ calitatea puzzle-urilor.


Tocmai v-am dat soluţia. Uitaţi-o!

Pe durata celor patru capitole, fiecare un mini-adventure în sine (spoiler: se confiscă obiectele la începutul fiecărui capitol), veţi fi aşadar încântaţi vizual peste măsură, gâdilaţi plăcut de muzică şi uneori mulţumiţi, alteori enervaţi de voci, veţi fi puşi serios la treabă de nişte puzzle-uri excelente şi enervaţi la culme de altele, cretine, dar, cu siguranţă, dacă vă plac filmele de animaţie amintite mai devreme şi jocurile adventure în general, nu trebuie în niciun caz să rataţi The Whispered World, un titlu nu lipsit de probleme, însă totodată magic şi tulburător.

■ **Caleb**


Opriţi-vă şi minunaţi-vă!

alternativa


THE LONGEST JOURNEY

Un adventure clasic, poate cel mai bun titlu serios de acest gen apărut vreodată, care ne-a dat multora lumea peste cap la vremea lui. O călătorie iniţiatică, un vis, o adevărată aventură virtuală, căreia nu pot să-i găsesc un echivalent decât, cel mult, în continuare, Dreamfall sau, poate, în excepţionalul Syberia. Dacă l-aţi ratat la vremea lui, este de neiertat să nu-l jucaţi acum, că aţi aflat de el. Dacă nu mă înşel, se găseşte şi pe Good Old Games, la un preţ ridicol de mărunt.

BUNE:
- un adevărat exemplu de virtuozitate artistică
- tonul poveştii, problematica

RELE:
- voice acting mediocru, variabil
- unele puzzle-uri tâmpite, care urlă după walkthrough

CONCLUZIE:


Un adventure cum nu s-a mai văzut de mult timp, care bântuie cu adierea nostalgică a anilor de glorie ai genului, dar care poate sta pe propriile-i picioare, graţie graficii excepţionale, a poveştii bine spuse, a dialogurilor interesante şi pline de încărcătură şi a unor mici artificii originale care fac clasicul demers de point&click mai variat. Fanii genului n-au voie să sară peste el şi e foarte posibil să fie apreciat şi de cei sătui de glumiţele marca Telltale.

8,6

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	09



Gen Adventure **Producător** Daedalic Entertainment **Distribuitor** Deep Silver
Ofertant Steam **ON-LINE** www.the-whispered-world.com
CERINŢE MINIME: **Procesor** PIV 2 GHz **Memorie** 1GB RAM
Accelerare 3D 256 MB, DirectX 9.0

Altitude



Zboară, Puiule, zboară!

Altitude este un joculeţ arcade de care te ataşezi uşor din diverse motive. Fie pentru că îţi aminteşte de jocurile de altădată, când totul se făcea din pasiune şi dragoste pentru artă, fie datorită faptului că dă dependenţă cu porţia, prin natura gameplay-ului. Altitude a fost creat de numai doi oameni şi este exact ceea ce v-aţi putea dori în pauzele de prânz, clipele de plictiseală şi nu numai.

Deasupra tuturor

Misiunea este simplă: urcă-te în carlinga unui avion în miniatură, pilotează-l cu măiestrie prin spaţiul de joc şi foloseşte-te de armele cu care a fost dotat pentru a distruge avioanele şi bazele adversarilor pe care i-ai întâlnit online. În timp, poţi creşte în nivel, acumulând puncte de experienţă ce pot fi utilizate ulterior pentru a obţine piese şi avioane mai performante, fapt ce condimentează şi mai mult luptele aeriene.

Gameplay-ul este variat şi susţinut de un sistem de upgrade bazat pe perk-uri, asemănător cu cel din Call of Duty 4, de unde rezultă că Altitude nu este tocmai un joc simplu. O fi el opera a numai doi oameni, însă pasiunea lor pentru joacă se vede în primul rând tocmai în diversitatea pe care o oferă. Există numai câteva tipuri de aeronave, însă pentru fiecare dintre ele pot fi obţinute arme şi bonusuri diferite. Modurile de joc sunt în număr de şapte, dintre ele remarcându-se Free For All, Football şi Team Base Destruction, cu menţiunea că Plane Ball şi Team Base Destruction par a fi cele mai jucate. Dar absolut toate sunt provocatoare şi deosebit de distractive, pentru că pun adesea accentul pe munca în echipă în vederea atingerii obiectivelor. Fără să-ţi dai seama, poţi petrece ore în şir prin văzduhul din Altitude, atât de solicitante pot fi unele sesiuni, cu precădere atunci când rachetele adversarilor îţi şuieră insistent pe la urechi în timp ce „alergi" cuprins de frenezie spre baza adversă, dar mai ales atunci când reuşeşti să introduci bomba în poartă. O pasă, un dribling, încă o pasă, şut şi gol!

Luptele sunt accesibile, intense şi foarte satisfăcătoare din multe puncte de vedere, însă Altitude are şi probleme. De exemplu, orice alt avion devine neinteresant odată ce ai deblocat accesul la formidabilul Loopy cu rachetele sale ghidabile. Tot ce ai de făcut pentru a-ţi distruge adversarul de la bordul unei asemenea drăcovenii este să te apropii suficient de mult de nefericit, iar rachetele vor face apoi toată treaba, pe când cu oricare altul trebuie să te ţii ca un scaiete de coada adversarului ca să-l prinzi cu succes în vizor şi să lansezi apoi racheta la precizie. În apărarea lui însă, absolut toate zburătoarele sunt extrem de manevrabile.

Zburaţi, zburdaţi, nebunii mei!

Marele atu al jocului este că nu creează o dependenţă bolnavă, dar te face să revii cu nerăbdare la el după fiecare pauză. Grafica este frumoasă, culorile calde, iar acţiunea frenetică te convinge să te desparţi cu greu de el. Pentru testul suprem de îndemânare, vă recomand să jucaţi partide de Deathmatch, iar dacă vreţi tactică pe pâine, încercaţi Demolition.

Aşadar, să nu vă feriţi de „Altitudine". Este complex, dar în acelaşi timp relaxant şi costă doar 10 dolari.

■ **KiMO**




Jucând în apărare

alternativa



WORMS: ARMAGEDDON

Worms: Armageddon rămâne în continuare un joc deosebit, în ciuda vechimii sale. În afara conceptului amuzant, cu viermi simpatici care pot utiliza tot soiul de drăcovenii meschine pentru a se anihila între ei, Worms: Armageddon se laudă cu un multiplayer excelent, animaţii comice şi teme vizuale simple, dar eficiente. Chiar şi acum.

BUNE:
- acţiunea frenetică
- preţul
- diversitatea

RELE:
- toată lumea vrea un Loopy

CONCLUZIE:


Altitude este un shooter arcade complex şi adesea dificil, dar extrem de accesibil. În plus, garantează ore întregi de distracţie la un preţ foarte mic.

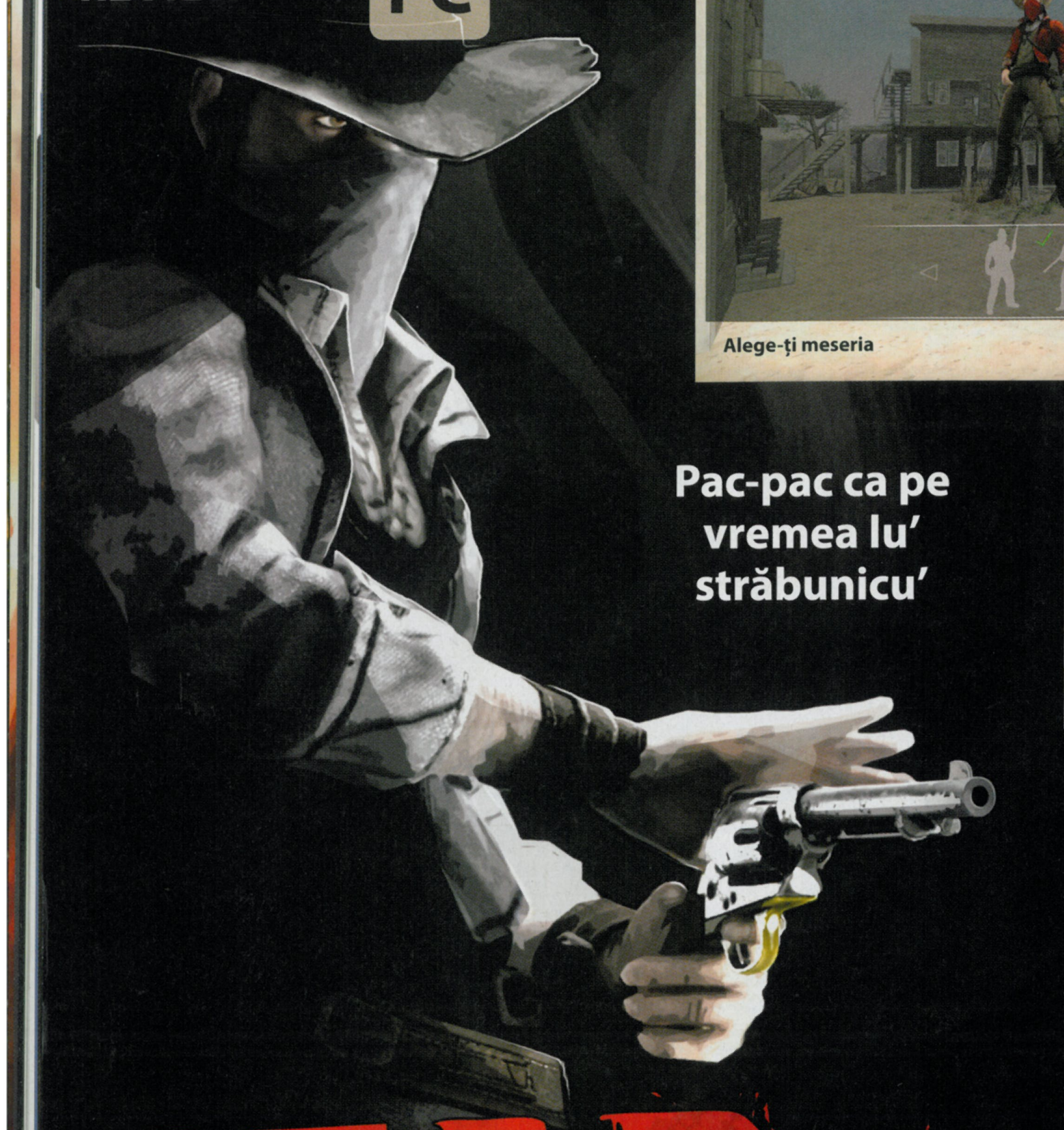
8,6

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen Arcade **Producător** Nimbly Games **Distribuitor** Nimbly Games
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** altitudegame.com
CERINŢE MINIME: **Procesor** 1 GHz **Memorie** 256 MB
Accelerare 3D 64 MB VRAM

PC PS3



Pac-pac ca pe vremea lu' străbunicu'

LEAD AND GOLD

Gangs of the Wild West



Alege-ți meseria

V-ați săturat de războaie moderne, „bazuci", pistoale mitralieră și bombardiere? Dacă da, iată că a sosit timpul să ne întoarcem în timp, într-o vreme când pocnitorile erau mai simple, lumea nu era înghițită de Facebook, iar goana după aur stârnea aprigi dispute în Vestul Sălbatic.

Lead and Gold este un shooter multiplayer strict online creat de un studio mai puțin cunoscut și aflat, oarecum, la început de drum, ce include câteva moduri de joc distincte și patru clase de personaje din postura cărora putem alege să jucăm.

Demn de remarcat este că la primul contact cu el mi-am adus imediat aminte de Team Fortress 2 (vezi imaginile, o s-o pățiți și voi), nu doar din punct de vedere grafic, cât și ca mod de desfășurare a ostilităților.

Însă timpul mi-a demonstrat că se comportă complet diferit. Bineînțeles, asta nu înseamnă că jocul celor de la Fatshark nu e distractiv.



Ambuscadă?!

A time to kill

Diferența majoră față de Team Fortress 2, cu care am ales să îl compar prin prisma experienței de joc, este că fiecare dintre jucători își poate ajuta un camarad doborât la pământ, eliminând necesitatea unui medic. Apoi, mai avem și așa-zisul „synergy effect", care ajută camarazii din apropiere și îi recompensează substanțial pe cei care lucrează în echipă. Pe scurt, sinergia cu pricina spune că 1+1=3 pe ideea că o îmbinare de forțe între doi agenți dă rezultate mai bune decât în cazul în care aceștia ar lucra separat. Teoria este cel puțin interesantă și probată, dar mai rar sau deloc întâlnită în alte jocuri.

La capitolul clase avem Gunslinger-ul, înarmat cu un revolver foarte manevrabil și eficient în lupta de aproape. Este specializat într-o tehnică ce îi crește rata de foc a armei la un moment dat, dar în detrimentul preciziei. După Gunslinger vine Trapper-ul, înarmat cu o pușcă cu lunetă ce-i permite să scurteze distanțele. Poate întinde o mulțime de capcane, însă doar două pot fi active la un moment dat. Chestiunea e că, odată ce descoperi una de-a adversarului, o poți elimina ușor trăgând cu arma în ea. Urmează Deputy-ul, ajutorul de șerif remarcându-se pe distanțe medii și scurte datorită carabinei cu repetiție și revolverului cu care este înarmat, iar talentul lui este acela de a marca inamici și a îndepărta marcajele de pe camarazii săi. Nu în cele din urmă, avem Blaster-ul, un specialist al luptei de aproape datorită pușcociului cu două țevi pe care se bazează.

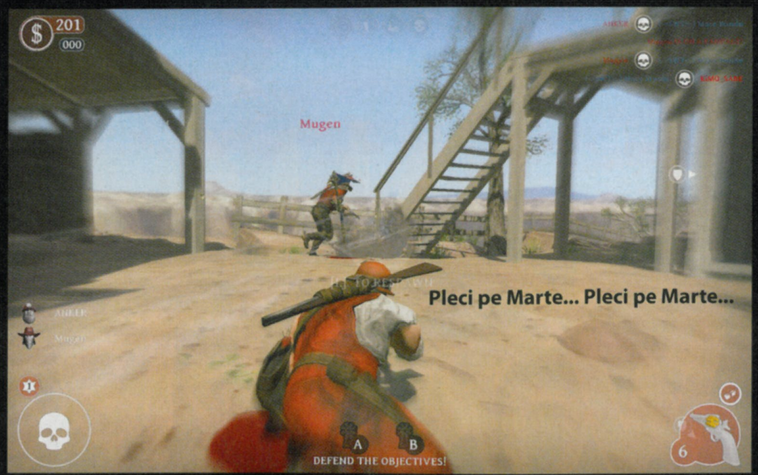
Spulberă orice ghinionist din imediata sa apropiere și poate folosi bastonașe de dinamită în loc de grenade.



Hop și poc!



Misiune îndeplinită



Pleci pe Marte... Pleci pe Marte...



Jucării cu greutate

Problema lui Lead and Gold este că poate fi când deosebit de alert și incitant, când foarte lent și plictisitor, succesul jocului depinzând de buna coordonare între membrii echipei din care faci parte, inclusiv tu. Iar adesea, gameplay-ul poate fi deosebit de strategic.

Fraggin'

Moduri de joc și hărți (doar șase) n-au fost prea multe la lansare, însă cei de la Fatshark au lansat deja un DLC care aduce noutăți din acest punct de vedere. Am fost chiar asigurați că vor urma și altele. Prin urmare, la cei 15 dolari cât costă, Lead and Gold devine din ce în ce mai mult o afacere profitabilă pentru jucători.

Ca moduri de joc prezente la lansare avem așa-zisul Shootout (Team Deathmatch), Powder Keg – unde echipele fac cu rândul încercând să arunce în aer sau să apere diverse obiective, Greed – care te pune să alergi după săculeți cu aur sub ploaia de gloanțe și să aduni cât mai mulți, Robbery – unde trebuie să arunci un obstacol în aer înainte de a pune mâna pe săculețul cu aur mult râvnit – și Conquest, care te obligă să cucerești și să aperi tot felul de obiective.

Recent lansatul DLC a introdus o nouă hartă și modul de joc Demolition, care pune două bande de nelegiuiți față în față într-o neîncetată paradă a distrugerii. Bandele rivale joacă simultan din postură de atacatori și apărători, scopul principal fiind acela de a distruge cât mai multe dintre obiectivele bazei adverse. De recomandat pe toate. Pe lângă acestea, a apărut posibilitatea de a te sinucide și reînvia imediat din postura altei clase în orice moment al jocului, precum și cea de a vota eliminarea jucătorilor nedoriți din propria echipă. Ba chiar și postere WANTED, ce afișează imaginile și numele primilor trei clasați în clasamentul jucătorilor. Îi puteți vedea pe harta Sinner's Gulch.

Jucând, câștigi puncte de experiență ce-ți sporesc „sinergy effect"-ul, acestea venind ca urmare a îndeplinirii unor sarcini de echipă, resuscitând camarazi și eliminând adversari, dar care nu mor întotdeauna din prima. În funcție de precizia și puterea armei, unii cad ciuruiți la pământ, dar se ridică într-o rână și trag cu pistolul, încercând să mai ia pe cineva cu ei sau să reziste până vine salvarea. Tocmai de aceea, este bine să fiți atenți când doborâți pe cineva, nu care cumva să vă treziți cu un glonț în spate. Dați-le lovitura de grație și mergeți mai departe, dar nu tăiați frunze la câini prin propria bază, deoarece cu greu veți mai putea ieși de acolo, odată ce echipa adversă, mult mai experimentată, vă va încolți în ea. Ideea e că nu există puncte de respawn decât în zona controlată de echipă, iar când un purtător de steag de respawn (există și așa ceva) este la rândul lui prins în menghină, nu prea mai ai pe unde evada: Game Over. Tocmai de aceea, este recomandat să avansezi cât mai rapid spre baza adversă orice s-ar întâmpla și să nu te întorci niciodată de bună voie în a ta, decât dacă nevoia de a îndeplini un obiectiv o cere.

Cât despre hărți, se poate spune că au fost bine construite, fiecare dintre ele fiind perfect adaptată unui anumit mod de joc. Cu un plan bine pus la punct, ne putem folosi de orice obstacol sau denivelare de teren în avantajul nostru.

De ce Lead and Gold

Lead and Gold arată bine, fără a impresiona. Modelele personajelor, dar și armele, sunt bine detaliate, iar animațiile acestora cât se poate de fluide. În plus, fiecare armă are sunetul ei distinct, astfel că putem face cu ușurință diferența între un pușcoci cu două țevi și un revolver. Lead and Gold este un joc distractiv care vă poate ocupa multe ore din viață la un preț relativ mic. Păcat doar că nu este first person, căci m-ar fi prins mai tare. Ah... și este disponibil doar prin Steam.

■ KiMO

alternativa



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

N-are cel mai bun multiplayer, însă este foarte tematic și, cu oarecare rezerve și/sau sugestii, nici nu ni l-am fi închipuit altfel.
Jucătorii de CoD, Halo (să aruncăm și consolelor un os) sau de orice alt shooter unde componenta multi strălucește mai tare și mai mult decât single-ul s-ar putea să ridice din sprânceană, dar cine vrea să se joace (frumos, bine și mult) de-a Vestul Sălbatic nu trebuie să caute mai departe. Și e FPS.

**LEVEL AUGUST 2009*

BUNE:
- dinamismul
- prețul

RELE:
- hărți și clase cam puține
- nu e FPS

CONCLUZIE:



Nu este cel mai bun shooter multiplayer din parcare, nu este nici măcar FPS, dar este reușit și are o aromă aparte. Își va găsi mulți fani, cu siguranță.

8

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen Shooter **Producător** Fatshark **Distribuitor** Paradox Interactive
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** leadandgold.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo 2.4 Ghz **Memorie** 1,5 GB RAM **Accelerare 3D** 512 MB VRAM

Alice in Wonderland

Dacă asta nu te sperie...



Lewis Carroll. Cine a fost acest Lewis Carroll? Ei bine, Lewis Carroll a fost Charles Lutwidge Dogson. Interesant, nu? Dar cine a fost Charles Lutwidge Dogson?!

Păi să facem o mică listă:

Matematician
Autor de proză
Logician (are de-a face cu logica)
Diacon anglican
Fotograf

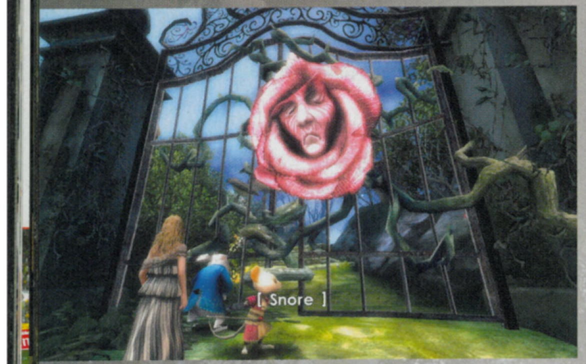
Nu fiţi impresionaţi până la lacrimi. Pe la 1800, toată lumea era ciudată şi nu ştia spre ce să-şi îndrepte atenţia. Aşa că, pe lângă aceste calificări, Lewis mai era şi pedofil, un mare consumator de opiacee şi practicant fervent al incestului. Evident că pentru niciuna dintre aceste ocupaţii nu are diplomă şi se poate spune că le făcea doar în timpul liber. Multă lume chiar neagă acest lucru, dar cum poţi să negi faptul că omul s-a însurat cu vara sa primară?

Oricum, defectele sale nu îl definesc pe el ca om, ba dimpotrivă. Fotografiile sale sunt o oglindă perfectă a fetiţelor de la 1850. Peste 60% din portofoliul său (ce s-a mai păstrat, oricum) sunt imagini cu fetiţe în diferite ipostaze, dar este artă! Şi acum să fim serioşi... arată-mi un preot catolic/anglican care nu se uită cu jind la băieţeii din cor şi îţi arăt un făţarnic.

După această descriere colorată a domnului matematician, diacon şi fotograf Carroll, cum poţi să nu înţelegi cum a reuşit să scrie această capodoperă numită Alice în Ţara Minunilor, mai ales când a avut şi ajutorul de nepreţuit al pipei de opium?









Restul nebunilor

Apariţia aceste opere literare a împărţit clar lumea în două. În smintiţi şi în mişei. Cei care înţelegeau şi recunoşteau şi cei care înţelegeau şi nu recunoşteau. Romanul a cunoscut un succes deosebit, fiind citit deopotrivă de copii şi adulţi, deşi din motive complet diferite. Cei inocenţi îl văd ca pe o poveste stupefiantă, deschizându-le minţile către o lume de basm, iar cei hârşâiţi prin multe îl văd ca pe rezultatul stupefiantelor asupra unei minţi luminate.



Zeci, şi nu exagerez, zeci de filme s-au făcut pe subiectul Alice. În toate limbile pământului. Fiecare încercând să arate într-un fel sau altul ce a înţeles din călătoria mai mult decât interesantă pe care Alice a avut-o. Pe lângă filme, au mai fost şi piese de teatru, tablouri şi, mai nou, jocuri pe calculator.

Cel mai nou dintre acestea este bazat pe cel mai recent film din serie, realizat de Tim Burton şi având în rolurile principale pe nimeni alţii decât Johnny Depp şi pe Helena Bonham Carter. Toţi trei maeştri ai psihedelicului, foarte potriviţi pentru rolurile cerute de Lewis. Acum fiecare cu părerile sale despre film, dar mie mi s-a părut o porcărie.

Disney, o companie care nu a fost niciodată recunoscută ca o maestră a jocurilor pe calculator, a decis că este momentul să lanseze un joc în care să putem urmări aventurile micuţei Alice, acum ale adolescentei Alice. Dar o face într-o manieră foarte burtoniană la rândul ei. Nu intri în pielea englezoaicei, ci în pielea iepurelui de mai şi a unui şoricel curajos, cu sabie şi limbă ascuţită. Din când în când mai ai de făcut şi câte ceva cu mânuţele Alicei, dar nu mare lucru.

Spre deosebire de film, jocul este destinat copiilor, deşi nu prea ştiu cum ar putea să atragă filmul o audienţă din rândul copilaşilor care s-ar juca acest joc. Simplu şi direct, jocul este tipic pentru Disney. Un adventure clasic, combinat cu elemente de jump and run şi un pic de bătaie haotică, Alice in Wonderland îşi propune să urmeze evenimentele filmului, să ne poarte prin chinul prin care trece Alice până va reuşi să învingă jabberwocky-ul controlat de Zâna Măseluţă, pardon Regina de Roşu. Pe întreg parcursul jocului ne vom întâlni cu toate personajele notabile ale filmului, inclusiv cu Pălărierul Nebun, chintesenţa personalităţii crizate a lui Depp.





De departe, cel mai mare bonus al jocului este posibilitatea de a te juca în cooperativ cu încă un prieten pe acelaşi calculator. Jocul în single player este absolut dezamăgitor, puzzle-urile fiind extrem de simple, totul fiind extraordinar de liniar.
Niciun fel de provocare din partea producătorilor, un exemplu excelent pentru mulgerea unei francize pe toate fronturile.

Nici măcar din punct de vedere grafic nu este o capodoperă. Personajele sunt de groază şi nu pentru că s-a dorit asta. Modul oribil în care totul este desenat nu se vrea a fi un răspuns al imaginilor psihedelice imaginate de Carroll printre norii de opium ce-l învăluiau când scria, ci pur şi simplu este o muncă la normă, de care se vede că programatorii s-au strofocat să scape cât mai repede.

Una peste alta, jocul nu merită să fie abordat din niciun motiv. Poate doar unul masochist, testându-ţi anduranţa în faţa a ceva prost.

■ **Koniec**



alternativa



THE LOST VIKINGS

Lansat în 1992 de Interplay, The Lost Viking este o alternativă viabilă şi în ziua de azi pentru multe dintre jocurile actuale. Un puzzle/adventure minunat, o adevărată aventură pentru jucător, The Lost Vikings este o amestecătură extraordinară de umor şi provocare a minţii în a-l duce la final. Cu un pic de noroc, îl veţi găsi de cumpărat la un preţ de nimic.

**LEVEL MARTIE 2009*

BUNE:
- îmi este greu să mă gândesc la un punct bun al jocului

RELE:
- mult prea lung
- personaje de groază
- stereotipul nesimţirii celor care sug de sevă o franciză

CONCLUZIE:



Nu recomand acest joc nici măcar copiilor. Nu pentru că ar fi extraordinar de prost, ci pentru că este posibil ca săracul copil să rămâne cu sechele, mai ales că este foarte posibil să nu înţeleagă mai nimic din personajele ciudate ale jocului. Este posibil să rămână cu o imagine distorsionată despre realitate, lucru deloc dorit în zilele noastre luminoase.

4

GRAFICĂ	04
SUNET	04
GAMEPLAY	04
MULTIPLAYER	05
STORYLINE	03
IMPRESIE	04



Gen Adventure **Producător** Etranges Libellules **Distribuitor** Disney
Ofertant GameShop **ON-LINE** disney.go.com/games

CERINŢE MINIME: **Procesor** PIV 2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB

PS3 X360



DEAD TO RIGHTS® RETRIBUTION

Împuşcăm fără discernământ... Iar

De când cu Max Payne şi succesul acestuia datorat unui nou stil de joc introdus în jocurile third person shooter, foarte multă lume s-a folosit de inovaţiile care la vremea aceea au impresionat o lume întreagă. S-a folosit atât de mult încât acum, dacă un joc se laudă cu bullet time, slow motion action sau cum mai vrei să-i spui, îţi pui mâinile în cap şi nu te aştepţi la nimic bun.

Producătorii acestui tip de jocuri uită că deja este fumat gameplay-ul respectiv, care la momentul respectiv oricum venise susţinut de o poveste şi o atmosferă mai mult decât geniale, şi consideră că este de ajuns să îl implementeze fără un alt fel de efort, convinşi că jocul va fi de succes.

Reciclarea o fi bună când este legată de deşeuri şi rămăşiţe din viaţa noastră de zi cu zi, dar folosirea ei în jocurile pe calculator nu este deloc o garanţie a succesului jocului în care apare.

După cum probabil aţi observat în review-urile citite în ultimii ani, doar jocurile care au venit cu ceva nou, original, s-au bucurat de laude şi note mari, iar cele care vin cu idei răsuflate şi refolosite au lăsat un gust amar în urma lor, lucru ce se observă din modul în care au fost scrise şi din notele primite.

Foarte puţine jocuri din ultima vreme ne-au făcut să ne ridicăm de pe scaune ovaţionând şi despre puţine mai ţinem minte ceva la o lună-două după ce au fost jucate. Din nefericire, niciunul dintre ele nu intră în categoria shooter, fie el first person, fie third person. Acest gen de jocuri are neapărată nevoie de un revamp masiv din partea producătorilor şi trebuie să vină fie cu o poveste extraordinară şi deloc clasică, fie cu un nou stil de gameplay, dacă nu complet original, măcar cu un element care să îl scoată din gloata prostimii.







O declaraţie pentru toate pisicuţele încă treze la ora asta...



Pumnii mei minte nu are

Urmarea unui joc lansat în 2003, Dead to Rights: Retribution este o încercare de a readuce pe piaţă un joc care la vremea lui a fost primit cu plăcere de jucători. Îl avem din nou sub control pe Jack Slate, unul dintre cei mai buni poliţişti din Grant City. Dar de data asta nu este singur, ci îl are ca aghiotant pe Shadow, un husky fioros, o adevărată bestie canină, care mai scoate un pic jocul din uitare.

Asemănător ca gameplay cu Manhunt, Dead to Rights: Retribution este o combinaţie prea puţin reuşită dintre un 3rd person shooter clasic şi unul de hand to hand combat. De-a lungul unor niveluri interminabile şi asemănătoare, Jack Slate încearcă să readucă legea într-un oraş în care, dacă nu porţi o armă, nu ai ce căuta.

O înşiruire nesfârşită de aruncă-te în spatele unei cutii şi trage ca orbul în tot ce mişcă, jocul devine monoton după prima jumătate, în care ai văzut tot ce se poate.

Departe de a fi un poliţist cu conştiinţă şi iubitor de lege, Jack Slate este adeptul mai întâi împuşcă, iar apoi, dacă mai e cineva în viaţă, pune întrebări. Dar de prea puţine ori mai este cineva în viaţă.

Spuneam că, pe lângă pac-pac, Slate mai dă şi cu brandul. În momentul în care te bagi cu capul înainte într-o gaşcă de inamici, înarmat doar cu pumnii din dotare, meleul ce se porneşte nu mai are nici cap, nici coadă. Lipsit de posibilitatea de a te fixa pe un anumit inamic, evident cel mai periculos din gaşcă, pentru a-l nenoroci cât mai repede, haosul te prinde de urechi şi începe să te smucească într-o parte şi-n alta până când ori tu, ori ei sunteţi pe jos. Imposibilitatea de a fixa o unică ţintă în lupta corp la corp nu te lasă să urmăreşti ţinta dorită, mai ales că mulţi dintre adversari încearcă să fugă când simt că pierd lupta. Aşa că după ce l-ai bumbăcit bine pe unul dintre ei, încercând pe cât posibil să eviţi restul banditilor, te trezeşti că adversarul făcut aproape KO fuge, iar tu eşti faţă-n faţă cu reacţiunea. Poate acest lucru ar putea fi considerat normal dacă te-ai gândi că oricine fuge când vede că pierde, iar prietenii îi asigură spatele, dar jocul nu este atât de deştept. Totul se întâmplă absolut din greşeală pentru că în restul situaţiilor inamicii sunt nişte dobitoci notorii care te pot învinge doar dacă nu eşti deloc atent sau te copleşesc ca număr.

În fine, în momentul în care inamicul este aproape mort, pe ecran îţi apare simbolul unei taste de pe gamepad care, odată apăsat, declanşează un takedown fulgerător. Aici asemănarea cu Manhunt devine clară. Dacă mai ţineţi minte, Manhunt era faimos pentru violenţa din momentele în care te apucai să sfârteci inamici. Dead to Rights: Retribution încearcă să compenseze lipsa substanţei poveştii şi a jocului prin violenţă gratuită în takedown-uri. Slate se comportă ca cel mai psihopat criminal





Detartrare definitivă





Simt miros de fleică proaspătă





şi inventează moduri de a executa duşmanii mai ceva ca ruşii în lagărele lor de concentrare. Spun ruşii pentru că au fost mai răi şi mai sălbatici ca nemţii.

Momentele din joc în care treci în lupta corp la corp nu le decizi tu. Dacă ar fi după tine, probabil ai prefera ca tot jocul să te ascunzi după ceva şi să tragi pe rând în duşmanii care vin ca bezmeticii spre tine. Doar că Slate nu este în stare să care prea multă muniţie la el. Aşa că, după două încărcătoare, eşti nevoit să te arunci în mijlocul inamicilor pentru a culege armele lăsate de ei sau pentru a încerca dezarmarea unuia dintre ei şi folosirea armei astfel obţinute împotriva resturilor rămase. Poate eventual să-l trimiţi pe Shadow să recupereze arme de pe jos sau să anihileze un duşman mai bine ascuns, dar tinde să moară cam repede. Iar mie îmi e milă de căţei. Mai bine mor eu.

Aceste lupte corp la corp şi takedown-urile pe care le efectuezi îţi dezvăluie şi o altă parte proastă a jocului. Grafica şi problemele engine-ului folosit. Totul în jur arată de parcă a fost făcut în grabă. Nu am găsit nici măcar un obiect cu sau fără viaţă despre care să spun că este finisat. Dimpotrivă, totul este format din blocuri de textură fără cap şi coadă. Iar de momentele takedown-ului ce să mai zic? Doar că, dacă în jur există obiecte contondente, corpul victimei răsucit în fel şi chip de bruta de Slate va trece prin absolut toate, fără nicio reticenţă.

... poate cânele

... să mai salveze ceva din nenorocirea asta de joc. Singurele momente în care am fost mulţumit au fost misiunile pe care trebuia să le duc la bun sfârşit cu Shadow. Majoritatea sunt misiuni de stealth, în care trebuie să te furişezi cu bestia pentru a face rost de o cheie ce îi trebuia lui Slate pentru a deschide o uşă către o nouă baie de sânge. Shadow este ajutat în misiunile sale de o abilitate bestială. În momentele în care trece în modul stealth, căţelul poate simţi (auzi?) bătăile inimii inamicilor, ce îţi apar pe ecran. Astfel poţi planifica secunda în care să te repezi asupra victimei neştiutoare şi să o dobori în linişte. Nu că ar fi mare problemă să o anihilezi în mod direct, mai ales că în misiunile stealth duşmanii nu sunt chiar atât de deşi.

Cu toate acestea, nici gameplay-ul cu Shadow nu este lipsit de hibe. Pentru un personaj principal, husky-ul este EXTREM de prost realizat din punct de vedere grafic. Ca să o spun mai pe înţelesul tuturor, este urât ca moartea. Săracul căţel, pe cât de important este pe parcursul jocului, pe atât de prost este realizat. Chiar nu pot să înţeleg de ce unul dintre cele mai importante personaje ale jocului a beneficiat de atât de puţină atenţie din partea producătorilor.

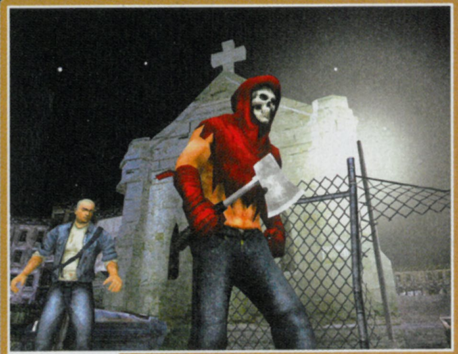
Pe lângă faptul că este urât, Shadow mai aleargă şi fără să atingă podeaua cu labele, iar de multe ori când încerci să târăşti un cadavru din calea patrulelor, botul se află la câţiva centimetri buni de membrul sau umărul de care corpul este târât.

Foarte păcat că jocul nu a fost nici măcar un pic lustruit, ce să mai spun de acordat o atenţie mare detaliilor. Dacă nu este ajutat deloc de poveste sau chiar gameplay, măcar ar fi putut să atragă printr-o calitate grafică exemplară care să te mai ţină în faţa ecranului televizorului. Bine măcar că este scurt.

■ **Koniec**


Ziceţi repede, care dă o bere?

alternativa



MANHUNT

Din nou voi oferi Manhunt ca alternativă. Asemănător ca gameplay cu Dead to Rights: Retribution, Manhunt este declarat un joc violent, iar sângele în care bălteşte nu este gratuit.
Mult mai antrenant prin elementele de stealth play, Manhunt este o provocare mult mai bună decât acest joc în care tot ce faci este să tragi şi să alergi de la un stâlp la altul.

**LEVEL IUNIE 2004*

BUNE:
- misiunile cu Shadow sunt faine
- pentru cei cu un caracter violent va fi o supapă de aerisire

RELE:
- poveste nasoală
- gameplay de doi lei
- prezentare complet nefinisată, deşi cu potenţial

CONCLUZIE:



Un joc de duzină de care vei uita după câteva zile că l-ai jucat. Nu excelează în niciun aspect, nu te ţine în faţa televizorului prin nimic. Nu tu poveste, nu tu gameplay, nu tu grafică.

5,6

GRAFICĂ	05
SUNET	06
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	06



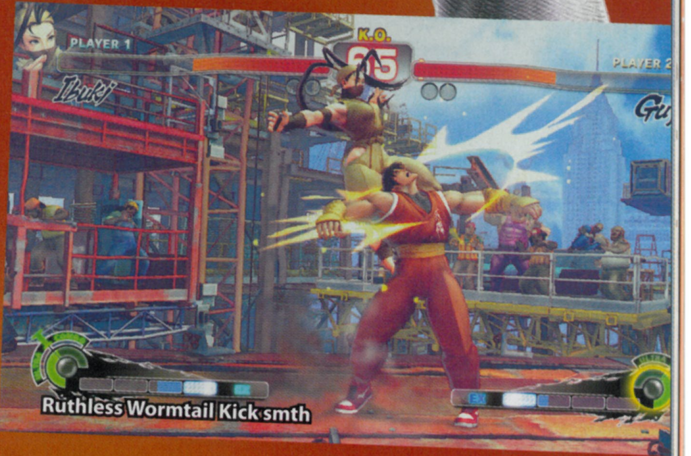
Gen 3rd person shooter **Producător** Volatile Games **Distribuitor** Namco Bandai
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.deadtorights.com



Gamepad-ul meu bate, bate pentru tine...

Acum vreun an povesteam de revenirea în forţă a lui Street Fighter, relansat iniţial pe arcade-uri prin cea de-a patra ediţie oficială, cu vreo şase luni înaintea variantelor de Xbox 360 şi PS3. Surprinzător, fanii genului s-au putut bucura de el şi pe PC, după o aşteptare de doar câteva luni. Ei bine, ne-a sosit în redacţie Super SF IV, de sine stătător şi de noutăţi aducător. Prima chestie evidentă va fi numărul crescut de personaje, de la 25 la 35, suplimentat prin mai vechile cunoştinţe T. Hawk şi Dee Jay din Super Street Fighter II, Cody şi Guy din Street Fighter Alpha şi Final Fight (iniţial proiectat ca sequel pentru primul SF şi redenumit ulterior), Dudley, Ibuki şi Makoto din SF III şi în sfârşit Adon din primul SF. Noutăţile absolute sunt în număr de două. Juri, o gagică simpatică şi de taekwondo practicantă, cu deviaţia majoră plasată într-unul din ochi, în implantul numit Feng Shui Engine este pe cât de tâmpită în concept, pe atât de distractiv şi spectaculos de jucat. Alături de ea apare Hakan, un luptător în ulei turc (dacă nu ştiaţi, sportul naţional turcesc există de pe vremea egiptenilor şi e foarte apreciat pe meleagurile respective). Şi el s-a dovedit echilibrat şi cel puţin la fel de simpatic precum Juri, aşa că, din punctul meu de vedere, ei doi fură toate cuvintele de laudă în faţa celorlalte personaje, prin mişcările proaspete şi elementul de prospeţime. Se-aude că vor apărea şi DLC-uri cu personaje noi, însă eu unul mă declar copleşit şi perfect mulţumit de oferta deja existentă - am setul meu de 10-15 preferaţi. În tot cazul, bine că aveţi de unde alege. Dacă tot vorbeam de personaje, aflaţi că s-au întors şi micile dialoguri de la începutul meciurilor în care se înfruntă rivali declaraţi.Dincolo de asta, numărul de Ultra Combo-uri s-a dublat şi puteţi selecta varianta dorită pentru fiecare personaj în parte, înainte de începerea unui meci. Iar noile adăugiri sunt, în general, destul de inspirate - am o bănuială că au primit sugestii bune de la fani şi au decis să dea de ales şi în privinţa asta. Un alt motiv de bucurie, cel puţin pentru un nostalgic ca mine, este revenirea stagiilor de bonus, în care trebuie să faci praf o maşină respectiv să te fereşti de şi să cafteşti valuri de butoaie. Când am pus prima dată mâna pe SF IV, mi-au lipsit mult, aşa le mulţumesc celor de la Capcom pentru iniţiativa care-mi permite să-mi fac damblaua liniştit. Sub aspectul multiplayer-ului, a apărut în sfârşit Team Battle, unde pot fi selectaţi maxim opt jucători pentru nişte încleştări intense şi variate, o altă chestie care mi-a lipsit (şi se pare că nu numai mine) din predecesor. Mai mult, a apărut şi un modul de replay-uri, unde poţi să te uiţi pe săturate la nenumărate meciuri şi evident să-ţi trimiţi propriile meciuri înregistrate, pentru deliciul celorlalţi. Cu toate îmbunătăţirile suferite, modulul de confruntare online nu este încă tot ce ar fi putut fi, dar rămâne perfect utilizabil, fără bug-uri şi probleme de funcţionare, din câte am văzut. În rest, nu sunt foarte multe de spus. E clar: fanii Street Fighter posesori de console pot cotiza liniştiţi, fiindcă este cel mai bun şi complet titlu al seriei, în timp ce entuziaştii variante de PC a SF IV vor trebui să mai aştepte, fiindcă nu a fost anunţată oficial decât o variantă pentru arcade-uri, care vine, surprinzător, după lansarea pe consolele care decorează milioane de sufragerii din lume. Dar, cum arcade-urile ştim bine că rulează pe Windows XP, n-ar fi deloc exclus să vedem şi o lansare Games for Windows Live, chiar în toamna asta. Celor cărora nu le-a prea plăcut reîntoarcerea seriei nu cred că le va schimba părerea varianta Super şi-i îndemn în continuare către vreun Tekken 6, Soulcalibur IV sau Dead or Alive 4.

■ **Caleb**


Ruthless Wormtail Kick smth



Într-o lume nesigură, Ryu te... desfigură

BUNE:
- cele două personaje complet noi pentru serie, Hakan şi Juri
- putem cotonogi din nou maşina şi butoaie

RELE:
- modul online perfectibil
- multe personaje reciclate mi se par absolut în plus, fără identitate şi savoare adevărate

CONCLUZIE:



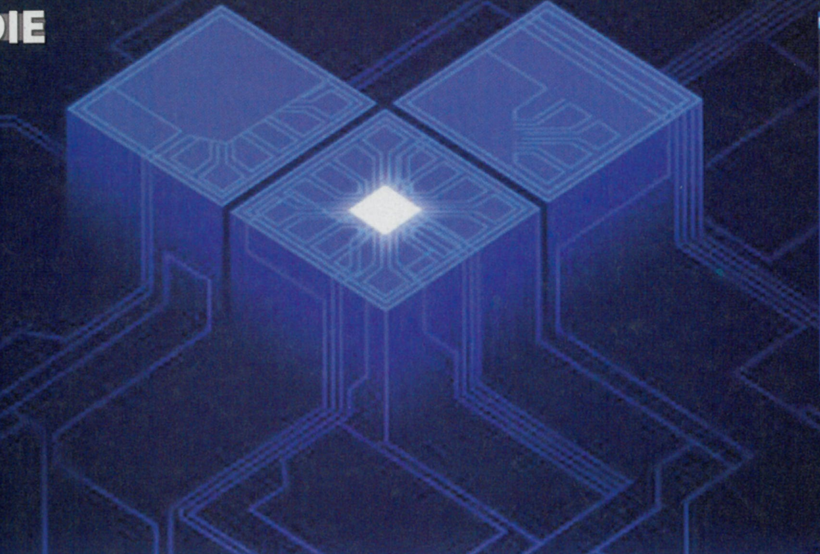
Deloc surprinzător, Super Street Fighter IV devine referinţa în materie de cafturi. Opt personaje reciclate şi două complet noi ridică la numărul de combatanţi la 35, fiecare poate alege dintre două Ultra-uri şi, în plus, bătăliile în echipe de maxim opt personaje sunt absolut savuroase. În mod sigur cel mai bine realizat şi divers titlu al genului în momentul ăsta. Dacă nu vă place, e vina voastră, nu a lui ;-)

9,2

GRAFICĂ	10
SUNET	08
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Cafteală **Producător** Dimps/Capcom **Distribuitor** Capcom
Ofertant www.gameshop.ro **ON-LINE** www.streetfighter.com



FROZEN SYNAPSE

Neuronilor, dezmorțirea!

GEN TBS **PRODUCĂTOR** MODE7 **DISTRIBUITOR** MODE7
LANSARE 15 NOIEMBRIE 2010
ON-LINE WWW.FROZENSYNAPSE.COM

De când cu Laser Squad, apoi cu UFO, Jagged Alliance şi alte titluri asemănătoare, am prins gustul strategiilor pe ture cu o componentă tactică pronunțată. Şi, în afară de UFO 2000, un addon open-source pentru UFO 1 şi 2, n-am mai prea butonat nimic remarcabil în multiplayer, cu atât mai puțin pe internet. Iar dacă Flotilla, prezentat tot în numărul acesta, mi-a satisfăcut setea de ture intergalactice, tacticianul meu interior încă tânjea după o provocare. Noroc cu CioLAN, om informat, de felul lui, care mi-a propus să cer la test două key-uri beta de Frozen Synapse. Răspunsul a venit prompt şi revelator. Ei bine, şi aici avem de-a face cu grafică simplistă sau minimalistă, cum preferați, cu un decor şi nişte omuleți parcă turnați din neon. De când Darwinia a arătat că se poate, se pare că stilul şi-a găsit destul de mulți adepți în rândul dezvoltatorilor de talie mică. Vă înțeleg şi dacă-mi spuneți că vă repugnă grafica din ilustrațiile alăturate, fiindcă şi eu prefer ceva desenat cu grijă şi dragoste, sau măcar modelat cu un grad mai mare de detaliu. Dar mai important este că, dincolo de învelişul uşor abstract, se ascunde un joculeț straşnic de tactică pe ture, care străluceşte chiar şi în stadiul beta în care se află momentan.

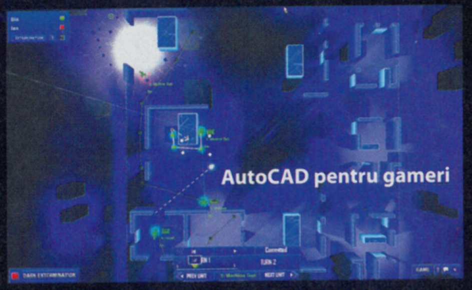


Planul este să facem un plan

Avem aşadar nişte planuri de clădire, soldăței din plastic digital plasați undeva pe hartă şi inamici de căsăpit sau obiective de bifat. Iar turele se desfăşoară simultan, ca şi în cazul Flotilla. Practic, e un hibrid între modulele turn-based şi realtime din X-Com: Apocalypse, singurul mod de a face posibil un multiplayer niciodată plictisitor şi care totodată îți oferă tot timpul din lume pentru a-ți gândi mişcările. Nu, nu este o contradicție în termeni, fiindcă Frozen Synapse se poate juca şi prin e-mail, unde primeşti notificări când adversarul şi-a făcut şi el mişcările în nişte meciuri care pot dura oriunde, de la cinci minute la câteva luni. Altfel spus, începi un meci, acesta este salvat ca activ pe server şi fiecare are tot timpul să dea ordine unităților şi să testeze eventualele consecințe, după care să trimită serverului decizia finală. După ce ambii jucători fac asta (fiindcă se joacă în maxim doi), serverul procesează datele şi generează deznodământul turei, trimițând datele fiecărui participant, care poate continua cu planul pentru tura următoare - şi tot aşa, până la final. Dacă punem la socoteală faptul că meciurile rareori țin mai mult de cinci ture, iar matchmaking-ul inteligent permite găsirea rapidă a unui adversar, cu posibilitatea de a juca oricâte partide în paralel, constatăm că ținem în desagă un titlu cu un dinamism deosebit şi foarte rar pus în valoare de alte titluri.



Cine are noroc, are, cine n-are... moare!



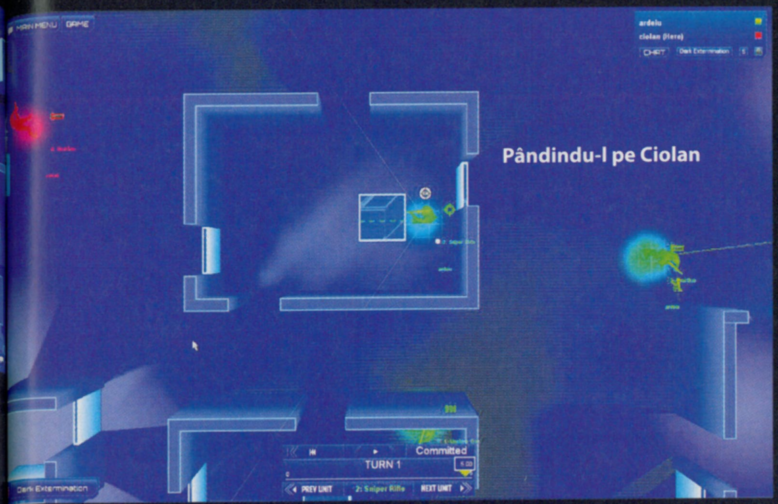
AutoCAD pentru gameri

Încercarea moarte n-are...

Practic, tot jocul constă în alegerea de trasee, orientări, posturi şi acțiuni speciale pentru unități, cu un nivel minim de complicații. Pe de o parte, plasezi waypoint-uri pentru deplasare. Pe de alta, stabileşti direcția în care va privi unitatea. În acelaşi timp, poți da ordin ca acesta să-şi coboare postura, caz în care se va deplasa mai încet, dar va ținti mai precis şi va avea şanse mai bune de a supraviețui unui schimb de focuri. Pe de altă parte, poți ordona ca acesta să-şi continue deplasarea, chiar dacă vede vreun inamic sau dimpotrivă, să tragă imediat după contactul vizual. Pentru o deplasare mai rapidă, îi poți dezactiva orientarea forțată a privirii, caz în care merge mai repede, însă se uită doar în sensul deplasării, chestie care se poate dovedi fatală în multe situații. Partea cea mai frumoasă este că totul se face simplu, printr-o interfață grafică expresivă, binişor organizată şi că waypoint-urile sunt unite de linii interactive, pe care poți plasa succesiv oricâți modificatori de comportament, schimbând postura sau orientarea, viteza de deplasare şi altele. Totodată, poate fi plasat oriunde şi un slider reglabil, care poate determina soldățelul să aştepte câteva secunde înainte să continue executarea şirului de ordine primite. Pentru a testa rezultatul probabil al ordinelor, luând în calcul cele mai recente informații despre poziția inamicului, există o interfață asemănătoare unui player. E foarte la îndemână şi recomandabil de utilizat înainte de a trimite decizia către server, pentru a modifica ideile proaste. De acolo se poate derula cu încetinitorul şi totodată puteți revedea întâmplările din turele anterioare. O tură durează câteva secunde, suficient de regulă ca soldățeii să execute ordinele date sau măcar o parte dintre ele.



Licităm, Măria Ta!



Pândindu-l pe Ciolan



Deci mergi prin nord şi le dai stingerea, ai priceput?





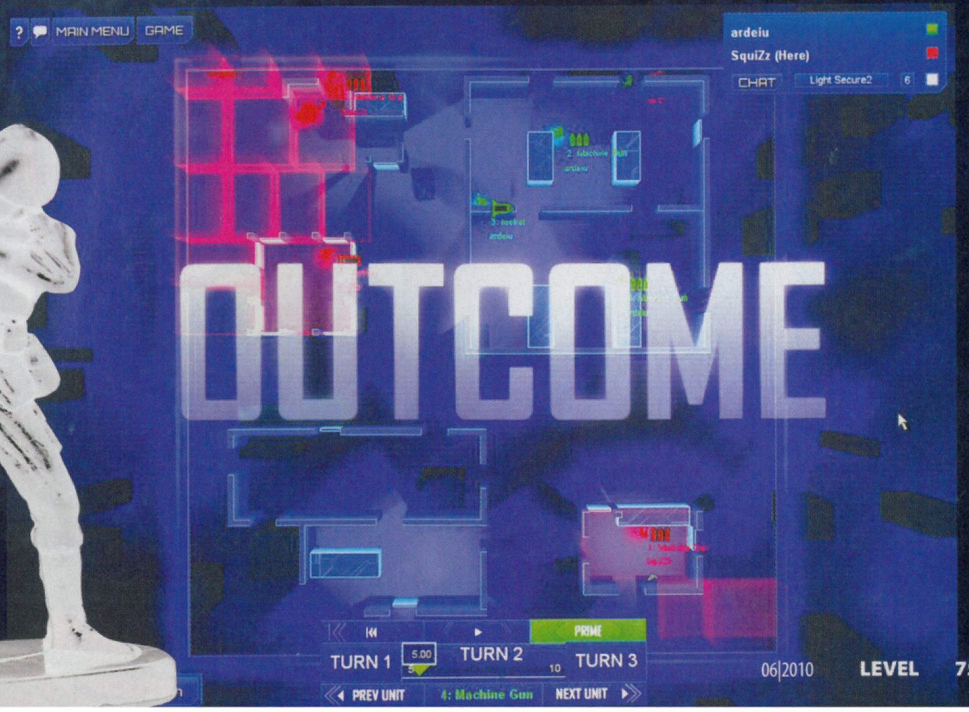
Moduri de joc

Pe lângă un tutorial relativ edificator, un set de misiuni predefinite, modul Puzzle (cu cerințe specifice) şi meciuri generate aleator împotriva AI-ului, avem chestia adevărată, modurile competitive împotriva adversarilor umani. Modurile de joc pot fi de două tipuri: Light şi Dark. Light înseamnă că vezi în permanență unitățile adversarului şi mutările lor şi teoretic poți ghici mai uşor ce acțiuni vor întreprinde, în timp ce Dark te face dependent de câmpul vizual al propriilor soldăței. Interesant este că în Dark, poziția în care a fost văzut ultima dată un inamic generează o fantomă virtuală a acestuia, căreia îi poți da ordine pentru a testa cum decurg lucrurile în funcție de posibilele decizii ale ambelor tabere. Frumos! Dincolo de asta, avem patru moduri de joc. Extermination presupune eliminarea cât mai multor adversari în maxim cinci ture. În Hostage Rescue, o echipă escortează ostatici până la extremitatea hărții în timp ce adversarul se străduieşte să-i facă viața un iad. Disputed, e un fel de Capture the Flag, unde după cinci ture de joc apar aleator pe hartă cutii, pe care fiecare trebuie să le acapareze şi să le transporte în siguranță.
Secure e un mod original şi totodată interesant, în care inițial taberele licitează ce suprafață din hartă pot apăra. Câştigătorul licitației devine apărător şi trebuie să împiedice duşmanul să mențină pe respectiva suprafață vreo unitate mai mult de câteva secunde.
Cu cât ai de apărat mai mult, cu atât victoria aduce mai multe puncte, lucru valabil şi pentru atacator, care e bine răsplătit pentru infiltrarea reuşită pe o suprafață mică şi îndepărtată de poziția inițială. În funcție de cum pică sau generând o situație cu editorul de hărți inclus, poți controla mitraliori, lunetişti sau oameni echipați cu grenade sau aruncătoare de rachete.
Pereții pot fi distruşi, strategic sau tragic, iar tirul cu explozibil se face musai manual. Grenadele au obiceiul să ricoşeze frumos, iar rachetele nu sunt mereu atât de prebizibile pe cum par, aşa că mă declar momentan satisfăcut de menajerie, dar aştept şi noutăți pe viitor.

Plănuiesc... să-l joc în continuare

A fost mult de explicat, însă, în practică, totul devine limpede după câteva partide. Odată intrat în luptă, e greu să nu te întorci mereu pentru a vedea ce mişcări a mai pus la cale infamul adversar sau, mai bine zis, infamii adversari. Dacă-ți pică brusc netul, trebuie să pleci sau vine şeful, nu-i o problemă: închizi şi revii să-ți faci tura.
Comunicarea cu ceilalți jucători merge relativ uşor, există un sistem de împrietenire, topuri, posibilitatea de a salva şi vedea replay-uri, chiar şi de a exporta partide pe YouTube şi chiar dacă mini-rețeaua socială este implementată momentan ca o schiță, reuşeşte să ofere aproape toate facilitățile dezirabile.
Ce-i drept, am mai dat peste bug-uri şi mici neajunsuri prin diverse locuri, am mai pățit ca serverul să răspundă mai greu (din cauza lui, nu a conexiunii mele), dar nimic n-a fost foarte grav, mai ales pentru un titlu de buget infim aflat încă în fază beta. Recomand călduros. Pe pagina web oficială, precomanda în valoare de 19 euro livrează două conturi de beta şi evident acces la viitoarea versiune finală, iar 9,5 coco pentru un joc pe care-l poți butona de oriunde, oricând şi pentru multă vreme nu mi se pare ceva exagerat.

■ **Caleb**



SONIC THE HEDGEHOG



Sonic, you can't catch what you can't see!

Nu știu câți dintre voi ați avut plăcerea și norocul de a vă delecta cu un SEGA Genesis sau Mega Drive II. Pentru mine unul, a fixat ideea de consolă și a stat cu cinste la dreapta regelui Spectrum. Motivul achiziției? Evident, Sonic. Un arici albastru, puțintel măngos, apărut în 1991 pentru a demonstra că se pot face și altfel de platformuri. Adevărat, majoritatea încă-l preferă pe Mario. Eu le-am îndrăgit pe amândouă, cu observația că ceea ce mi-a oferit seria Sonic, cel puțin prin primele trei titluri și spin-off-urile inițiale nu a mai reușit niciun platform de atunci. O senzație pură de viteză, o libertate de mișcare neîntrecută și provocarea de a gândi mai repede decât poate să miște personajul. Iar Sonic se mișcă al naibii de repede! Într-un fel, el mi-a deschis apetitul pentru jocuri casual și suspectez că aș fi fost un PC-Only freak, încuiat și pornit contra alternativelor, dacă n-aș fi găsit motivul rapid și albastru de a ține în mâini un gamepad. Și chiar după dureroasa despărțire de consola mea Sega, în favoarea unui 486, am căutat alinare în multe jocuri aparent asemănătoare, însă nici unul dintre ele nu mi-a oferit ceva măcar asemănător cu feeling-ul bestial care-mi rămăsese întipărit în vâna de joacă. Nici măcar Sonic CD, apărut și pe PC, pentru simplul fapt că se mișca altfel și arăta mai prost decât eram obișnuit să-l văd, din lipsa interpolării cu „scanlines" omniprezente pe televizor, care nu făcea altceva decât jocurile să arate bine. Mai recent, când am putut folosi eficient emulatoare de calculator, gândul meu a rătăcit din nou către Sonic și nu m-am lăsat până n-am reușit să-l rejoc în variantele originale ale primelor trei titluri din serie, cu niște setări care apropiau imaginea de pe ecran de ce văzusem eu pe când umblam cu deștu-n gură (nu-mi săriți în cap, doar le-am plătit o dată când mi-am prăpădit alocațiile pentru a înfige casete-n Mega Drive).







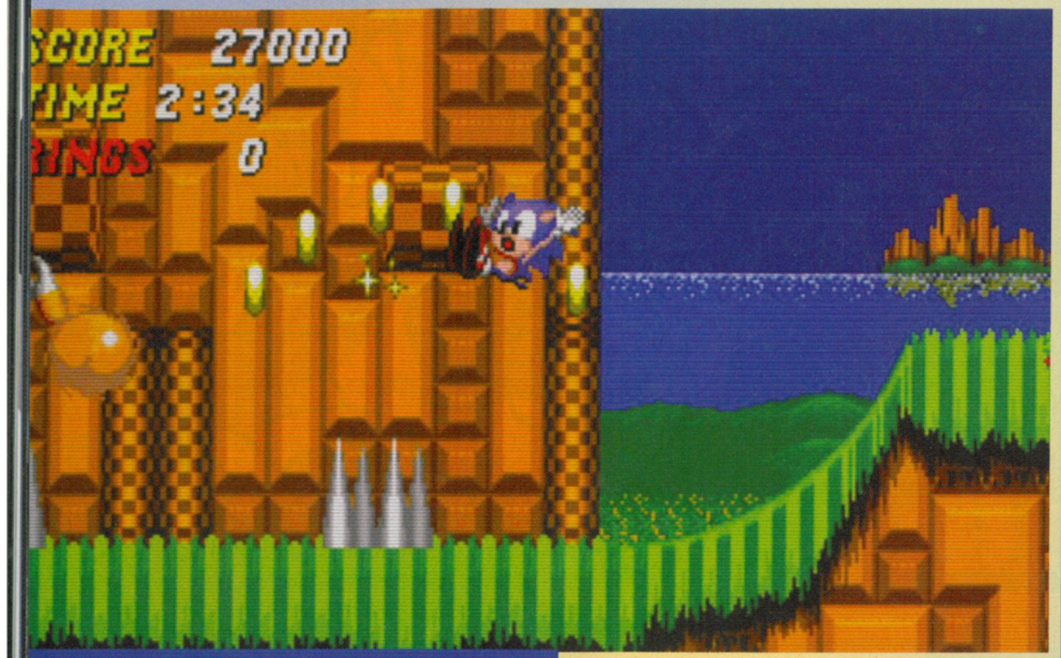
Însă, dintre toate edițiile, am îndrăgit cel mai tare Sonic 2, pentru simplul fapt că mi s-a părut cel mai bine finisat, fluid și atrăgător, atât prin coloana sonoră pe care-o mai am încă, după ani de zile, prin lista cu MP3-uri, cât și prin nivelurile absolut memorabile și emblematice pentru Sonic, care au pus conceptul predecesorului în valoare în feluri în care probabil nici producătorii nu s-au gândit. Ca să nu mai vorbim de maniacii speed run-urilor, care s-au dat peste cap să arate lumii că sunt cei mai supersonici, terminând niveluri uneori în mai puțin de 25 de secunde. Fiindcă da, deși poți juca strategic, lent și culegând tot din cale în timp ce bumbăcești fiecare monstruleț în parte, răsplata pentru a termina un nivel în mai puțin de 30 de secunde este colosală, pe măsura provocării lansate de un asemenea concept. E nevoie să cunoști rutele, adesea cu tente labirintice și scurtături obscure la prima vedere, să te sincronizezi perfect, să nu gândești de două ori și să nu eziți în nicio mișcare. Aici strălucește Sonic cu adevărat, fiind mai mult decât potrivit atât pentru maniaci, cât și pentru cei în căutarea unui platformer de calitate, care se poate juca lejer și are ce arăta.

Toate acestea s-au cam terminat odată cu spin-off-urile pseudo 3D și apoi 3D, aglomerarea de titluri fără prea multă legătură cu platformingul inițial făcute doar să mulgă bani de pe urma succesului primelor editări, care, deși au adus francizei noi fani, au reușit să-i enerveze, pe bună dreptate, pe cei vechi. Practic, deși aș putea să vorbesc despre zilioanele de titluri puse în cârca ariciului vitezoman, nu mi se pare că merită menționate decât Sonic & Knuckles, fidel conceptului dar vizibil mai slăbuț decât primele trei și portările pentru platforme mobile, ca Gameboy Advance. De fapt, adolescența tristă a lui Sonic se datorează mult decăderii companiei Sega de pe piața consolelor, în urma unei crâncene bătălii cu Nintendo, Sony și cu alții, pierdute iremediabil. Nemaiavând un public la fel de numeros pentru propriile platforme, producătorii au fost nevoiți să vândă drepturi de producție și să recurgă la portări îndoielnice, care deși au menținut ideea în viață, s-au orientat mai mult după genul de cult japonez închinat anumitor francize, care, inevitabil, mai naște și monstruleți, de genul unor personaje suplimentare total aiuristice, materializate din copulația cretinismului comercial cu vidul ideatic. Orice, numai să mai scoată un bănuț. Nu-i de mirare că s-a cam așternut praful pe glo-

Un viitor mai luminos pentru bătrânul arici lipicios

Taman când îl credeam pierdut definitiv în lumea celor trei dimensiuni aducătoare de ocări din partea fanilor, aflu despre un nou proiect Sega, care s-a dovedit a nu fi altceva decât mult așteptatul urmaș de drept al seriei, Sonic 4, în 2,5 dimensiuni, care aparent e pus pe treabă și vrea să îmbine tot ce are mai bun de oferit planeitatea 2D-ului cu bombonelele audiovizuale de ultimă generație. Deocamdată mă abțin de la comentarii în detaliu, fiindcă m-am bucurat de prea multe ori la fiecare nouă apariție (aparent și restul lumii) pentru a fi dezamăgit din ce în ce mai tare. Cert este că noul titlu va fi oferit episodic, prima parte urmând să coloreze ecranele chiar anul ăsta și pentru început numai pe console și iPhone. Sunt tare curios cum vor reuși să mențină acel ceva intact și gameplay-ul fidel momentelor care l-au consacrat pe micul arici. Nu pot decât să le țin pumnii și să sper că se vor bucura de el și cei prea scârboși cu pixelii vechi și mari.







ria mingii cu țepi, iar alde Mario îl calcă în picioare, pe propriul merit, datorită unor reeditări mult mai bine gândite și de efect, acordate mereu tendințelor și totuși fidele ideii originale. Aveți dreptate, eu îi dau înainte fără a povesti mai multe despre ce însemna Sonic când era în plină glorie. Mă scuzați, iată:

Diferența dintre și un Sonic?

Ca în orice joculeț drăgălaș și colorat, protagonistul trebuie să salveze Universul de tot felul de ticăloși. În lumea sa, tartorul e Doctor Ivo Robotnik (zis și Eggman), care-și dorește arzător să transforme întreg Pământul în propria-i moșie, populată, așa cum e frumos și indicat în manualele dictatorilor complexați, cu slavi. Mijlocul? Tehnologia și puternicele Smaralde ale Haosului, care oferă deținătorului suficientă energie încât să mute munții din loc sau, cel puțin, să domine un adversar egal.

Moneda la putere sunt inelele din aur, împrăștiate prin toate nivelurile. Nu există bară de viață, însă, atâta timp cât ai cules cel puțin un inel de pe jos, singurele chestii care te mai pot omorî din prima sunt căzăturile în afara ecranului și strivirea. Altfel, contactul cu un inamic te face să-ți pierzi inelele adunate, care sar în toate părțile, cu șansa de a recupera maxim douăzeci dacă te miști repede cu strânsul. Când pățești ceva fără să ai măcar un inel la tine, se cheamă că ai pierdut o viață și reîncepi nivelul de la început sau de la checkpoint. La fiecare sută de inele, primești o viață suplimentară. În mod tradițional, activarea unui checkpoint cu peste 50-60 de inele adunate creează un portal marcat de steluțe, prin care poți accesa stagiile speciale, cu mai multe variații, în funcție de ediție. În general, scopul lor este să aduni toate inelele sau sferele albastre, iar reușita este răsplătită prompt cu un smarald, cel puțin începând cu Sonic 2 care, la adunarea celor șapte smaralde, permite comutarea la forma Super Sonic (devii galben), un soi de invulnerabilitate permanentă în fața elementelor de care te protejează și inelele, fără însă a le



CEI TREI SONICI DE-ADEVĂRATELEA

Sonic 1

A făcut furori pe Genesis, dovedindu-se cel mai de succes platformer scos de Sega până în acel moment. Designul unic, orientat către viteză și libertate, alături de nivelurile bine închpuite de echipă și luptele interesante cu boși, alături de drăguțenia înnăscută a personajului l-au pus pe hartă.



Sonic 2

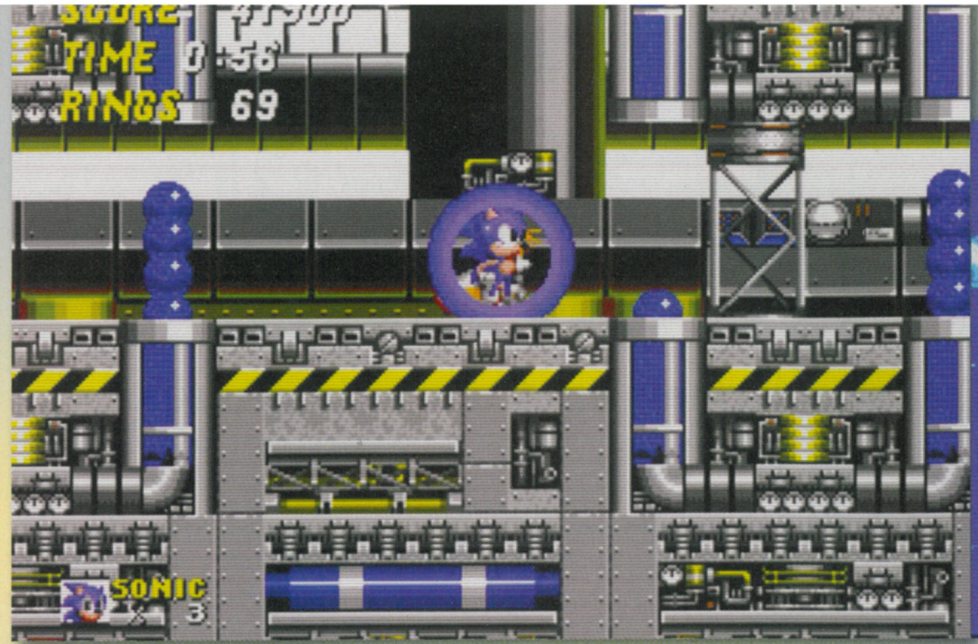
Un exemplu perfect că sequel-urile nu trebuie să fie oribilități executate în grabă, pentru a mai mulge bani. De fapt, Sonic 2 a mult o groază de bani vânzând Mega Drive II ca pâinea caldă, însă asta și grație unei campanii publicitare serioase și mai ales datorită intrării senzaționale oferite de predecesor. Include multiplayer și poate fi jucat și cu vulpița Tails.



Sonic 3

Ei, cu al treilea chiar că e greu să mai spui ceva nou. Ca dovadă, deși s-a vândut binișor și a venit cu noi manevre, permițând jucătorului să aleagă protagonistul între Tails, Sonic și Knuckles și implicit abordări diferite. Nivelurile de bună calitate, care curg mai fluid nu-i ascund însă finisarea mai slabă față de Sonic 2. După încarnarea asta, s-a cam dus vraja...







mai scăpa pe acestea din urmă. Nu toate variațiile mini-game-urilor sunt strălucite, dar aduc o pauză uneori necesară de la cursele bidimensionale, pline de adrenalină. Prin niveluri, veți găsi împrăștiate și monitoare cu diverse beneficii, de la creșterea vitezei de alergare până la un scut suplimentar, care te scutește să pierzi inele în caz de accident sau chiar o aură de invulnerabilitate temporară și vieți suplimentare. Aurele au fost dezvoltate mai mult în Sonic 3, unde o a doua apăsare succesivă a tastei de sărit declanșează un atac secundar. Astfel, aura de foc protejează împotriva focului și permite un atac special personalizat, în care devii pentru o scurtă distanță o bilă de foc mistuitoare. Una de apă te împiedică să te îneci, iar atacul ei special trosnește pământul într-un mod foarte amuzant, asistând la sărituri mai înalte. Cea magnetică facilitează evident colecționarea de inele, iar implicațiile pot fi destul de mari în excelentele bătălii cu boși, despre care mărturisesc însă că devin foarte ușoare odată ce îți dai seama care sunt exploit-urile pentru fiecare. Pe lânga clasică abordare de tip Mario, cu sărit în capul adversarilor, ariciul se poate ghemui din fugă pentru a face niscai ravagii în opoziție. În Sonic 2 a fost introdus și Super Spin Dash, clasica mișcare prin care te faci ghemotoc și accelerezi ca un bolid în călduri, un mijloc important de propulsie și de curățare a nivelurilor de inamici. Tot în cea de-a doua ediție, jocul poate fi abordat în doi jucători, într-un mod split screen orizontal care-i aruncă într-o cursă prin variante ușor modificate a câtorva zone. N-a fost niciodată foarte popular, însă asta nu i-a împiedicat pe Sonic și pe Tails să concureze împotriva lui Mario, prin alte francize cu miros de Nintendo.





Despre strigoi, numai de bine

De fapt, ceea ce mi-aș dori de la voi ar fi să treceți peste preconcepții și să-l încercați, dacă se poate în formatul original, iar dacă nu, mai bine emulat (fiindcă majoritatea portărilor sunt proaste). E pur și simplu o pagină unică în istoria jocurilor, pe care s-a aruncat mult jeg comercial, dar care ar fi păcat să se dea uitată.

Cât despre voi, ceilalți, care l-ați cunoscut mai demult, sunt sigur, că ați dat fuga la butonat de îndată ce ați văzut paginile astea. Nu știu pe la voi cum e, însă eu unul nu m-aș putea abține. Uite-acum pornesc emulatorul. Sâc!

■ **Caleb**



lord of ultima

Osul de ros, socializarea și formele apetisante ale viitorului

Companiile mari de distribuție ca Electronic Arts, Atari sau Activision au talentul extraordinar de a îngropa orice inițiativă. Ca urmare, majoritatea ideilor și a modalităților noi care contribuie la dezvoltarea industriei vin din partea independenților. Știu cu siguranță că și în cadrul companiilor de producție înghițite sau aservite marilor corporații sunt o grămadă de idei interesante. Problema este că, în mod paradoxal, aceste idei nu ies niciodată la lumină într-un mediu corporate pentru că cei mari nu își asumă decât riscuri extrem de bine calculate, care de obicei înseamnă investiție mică și câștiguri enorme. Ideea de investiții minime în idei posibil bune cu câștiguri preconizate la fel de minime ar fi bună, pentru că pe termen lung s-ar putea să ajute mult mai mult decât un nou joc pe o franciză veche de 10 ani.

Evident, greșesc. Orice CEO, patron, bussines man etc. îți va spune că exact acesta e genul de gândire care nu-ți va aduce bani într-o companie. Ceea ce probabil e adevărat dacă se pune problema să te îmbogățești. Dacă se pune problema de a evolua ca om, greșesc ei. Pentru că rar se pupă una cu alta.

Jocuri sociale

Uite așa aduc discuția spre problema jocurilor sociale. Lumea încă vorbește despre senzaționalele sume de bani pe care le aduc jocurile de console. Activision, în consecință, declară că cea mai mare parte din venituri este de la Blizzard, lucru care nu ar trebui să ne omoare. Și totuși nu a făcut un pas serios spre extinderea pe partea de jocuri cu tentă socială, iar de cele ultra-casual nici nu vrea să audă.

Iată că mici companii ca Zynga sau Playfish au ajuns să aibă zeci de milioane de utilizatori ultra-casual datorită faptului că nu avut mare lucru de pierdut când au intrat pe piață. Ideile lor nu s-au pierdut. Singurii care au reușit să treacă peste propriile inhibiții au fost, culmea, cei de la Electronic Arts, în momentul în care au achiziționat Playfish. Asta i-a adus instantaneu în fruntea industriei viitorului, care este destul de apropiat.

Tot ei au mai făcut un pas inteligent, și anume să lanseze cum trebuie jocul de față, Lord of Ultima. Nu cred că investiția în marketing a fost prea mare. Dar a fost bine gândită, spre deosebire de Heroes of Might and Magic de la Ubisoft. Jocul a explodat rapid și lumile sunt destul de bine populate. Plecând de la nenumăratele modele gen Travian (alias Triburile), Electronic Arts s-a folosit de Phenomic și de o franciză veche de când lumea și pământul pentru a exploata rapid acest segment de piață.



Cuvântul Ultima se pare că a avut contații adânci într-un număr suficient de oameni încât să-și asigure o populație de start destul de mare ca să îi atragă și pe alții.

Detalii

Să nu cumva să credeți că jocul este mult diferit de altele de pe piață. Este un free 2 play Java based clasic, unde faci exact același lucru, adică îți aduni resurse, le distribui, le ascunzi, faci armate, explorezi temnițe pentru resurse etc. Nimic special, ușor de jucat și la obiect. Mai mult, îți oferă posibilitatea să te limitezi doar la PVE, pentru că disponibilitatea ta pentru PVP este dată doar de construirea castelului. Evident, are aceleași probleme ca orice joc de acest gen, și aici mă refer la celebra întrebare „Ce faci dacă ești atacat când nu ești acasă?". Ideea e că și aici te rogi ba să fie un aliat de aproape acasă, ba să ai acces de la muncă etc.

Una dintre problemele mai subtile cu acest gen de jocuri este că nu inspiră seriozitate. Au fost tot felul de discuții între comunitățile acestui gen de jocuri și producătorii lor, fie legate de plată, fie de modificările care dădeau peste cap echilibrul jocului etc. Majoritatea companiilor care le au sunt necunoscute și de aceea ai o strângere de inimă să-ți dai numărul de card, numărul de telefon, datele personale etc. Însă când vine vorba de Electronic Arts, e cu totul altceva. Sunt mari, sunt cunoscuți, sunt serioși în ultima vreme, ca urmare, de ce nu? Sunt sigur că au procente mult mai bune la cumpărarea de obiecte și alte nebunii care te ajută să îi aranjezi pe ceilalți jucători. Pentru că, la fel ca orice free 2 play, și aici ai obiecte care poate nu te ajută direct, dar te ajută indirect să avansezi și să te impui.



Orașul luminii

Modelul de gameplay este cel pe timp, adică fiecare nivel de clădire ia din ce în ce mai mult timp să fie construit. De asemenea, ai limită la numărul de clădiri





Nod de resurse și exploatările consecutive

care așteaptă să fie gata. Totul e în timp real și nu este împărțit în tick-uri sau mai știu eu ce. Nivelul maxim al clădirilor este 10, dar bonusurile lor sunt cumulative. Adică poți construi mai multe de același tip, iar avantajele oferite de fiecare se adună. Un lucru fain e faptul că orice clădire va influența clădirile care sunt aproape. De exemplu, dacă amplasezi mai multe clădiri de resurse una lângă alta, acestea își vor multiplica reciproc bonusurile. Factorii de multiplicare sunt dependenți direct de nivelul clădirii. Acest lucru funcționează și când e vorba de viteza de recrutare. Spre exemplu, dacă ai Barracks lângă Stable, viteza de recrutare a cavaleriei va crește. Legăturile de acest gen nu sunt întotdeauna evidente și de aceea e bine să citești cu atenție toate descrierile înainte de a-ți face planul.

Mai mult PVE

Cum jocul e făcut de oameni cu experiență, vei observa că majoritatea lucrurilor sunt cum ar trebui să fie. De exemplu, dacă vrei să construiești o mină de fier, vei putea vedea dinainte care este cel mai bun slot, respectiv ce bonusuri sunt date de clădirile din jur. Vei putea vedea chiar și bonusurile pe care le oferă pentru fiecare clădire din jur. Ca urmare, dispare frustrarea dată de faptul că în multe jocuri poți greși foarte ușor cu astfel de lucruri. Majoritatea mecanicilor de joc sunt în fața ta și ai posibilitatea de a lua întotdeauna o decizie corectă.

Pentru a elimina nevoia absolută de PVP din genul acesta de jocuri, Lord of Ultima generează periodic donjoane, cripte sau peșteri care pot fi explorate și curățate de monștri și resurse. Mai poți descoperi și tot felul de artefacte care te pot ajuta să evoluezi. Astfel nu-ți ții armatele degeaba. De asemenea, mai poți prelua sau construi noi orașe, dacă-ți permiți. Cele preluate sunt de la jucători care au abandonat jocul și care au o rată de decadență, după care, dacă nu-și găsesc stăpân, dispar. În final, din nefericire, tentativa de generare de conținut pentru jucătorii care nu se pricep la PVP nu e totală. Mai e loc de muncă, dar este oricum un început bun.

Locul unde nu au reușit așa de bine este însă interfața. Recunosc, acum mi se pare forte OK, pentru că m-am obișnuit cu ea. La început însă mi s-a părut complet neintuitivă. Nu găseam ce aveam nevoie și nu înțelegeam care informație este relevantă și care nu. A necesitat studiu, lucru care va îndepărta mulți jucători casual. Evident, poți întreba pe chat, însă observ că acolo cam bate vântul. Lumea nu pare a fi obișnuită cu genul acesta de comunicare în tipul acesta de jocuri.

Perspectivă

În final, ceea ce contează este că jocurile acestea au atins un nou nivel, atrăgând atenția marilor companii. Cum trendul curent este de a monetiza tot ce există, ca de exemplu introducerea de taxă lunară pentru shooter-ele online gen Modern Warfare despre care se tot vorbește, este posibil ca acest lucru să se propage. Pe de altă parte, Electronic Arts a întinerit în materie de model de afacere, de unde și exodul de oameni spre această companie. Posibil ca celelalte companii de jocuri să se trezească prea târziu. Din fericire, doar ei au de pierdut. Independenți cu idei bune sunt cât încape – vezi renașterea genului „indi" adventurer care tocmai se întâmplă – iar investitori se găsesc, pentru că modelul lor de business îi ajută să se bazeze pe viziunile altora.

Personal am încredere în viitor. E clar că vom avea în continuare două categorii de gameri – cei care caută calitate cu bani puțini și cei care iau ce li se vâră pe gât. Prima categorie va evolua cu siguranță. A doua nu are nevoie să evolueze.

■ **Locke**



The Zone! Au renunțat mulți și e cam pustiu

alternativa



TRAVIAN

Sunt foarte multe jocuri pe piață care au apărut mult înaintea lui Lord of Ultima. Dintre ele probabil cel mai cunoscut este Travian, unde ai satul tău cu care încerci să ajungi departe. În continuare se joacă la greu în mediul business, iar cei care sunt acolo sunt în stare să jure că ei nu se joacă. La fel ca și secretarele și coafezele din Farmville.

WWW.TRAVIAN.RO

BUNE:
- legăturile dintre clădiri
- diversitate de activități
- PVE-ul

RELE:
- PVP-ul riscant
- interfața greoaie la început
- atacă procesorul

CONCLUZIE:



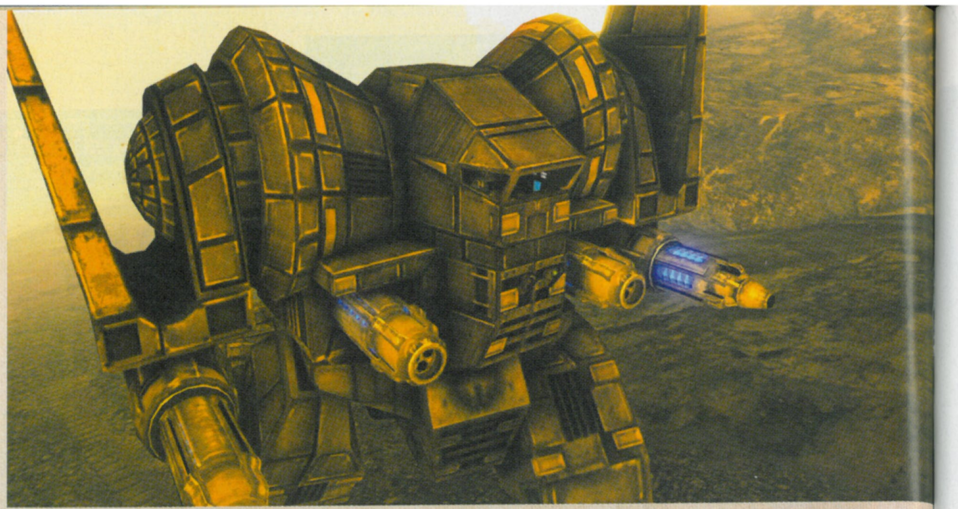
Un joc web de la un producător serios, unde singurul inamic al cardului tău de credit este propria ta vanitate.

8,2

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen WEB RTS **Producător** Phenomic **Distribuitor** Electronic Arts
Ofertant WEB **ON-LINE** www.lordofultima.com



MechWarrior: Living Legends

Mod pentru Crysis

Până în secolul XXXI umanitatea s-a răspândit pe o puzderie de planete, în timp ce câteva imperii continuă să lupte pentru dreptul de a stăpâni stelele. Unele dintre cele mai utilizate arme folosite în război sunt BattleMech-urile, uriaşe maşinării mecanizate echipate cu tunuri automate, lansatoare de rachete, lasere şi multe alte arme devastatoare pe care doar cei mai experimentaţi soldaţi le pot controla – MechWarrior-ii, eroi populari şi adevărate legende.

MechWarrior: Living Legends este o conversie totală pentru jocul Crysis şi este în acelaşi timp FPS şi simulator (dacă îi putem spune aşa unui joc ce încearcă să imagineze şi să exploateze armele viitorului), iar experienţa de joc este cel puţin interesantă. În primul rând, MWLL este un joc de tip multiplayer ce pare să tindă către MMO ca experienţă de joc, însă modul în care se desfăşoară ostilităţile pe imensele câmpuri de luptă foloseşte concepte introduse de jocuri precum Battlefield şi mai recentul Crysis. Lupta principală se dă între două facţiuni: The Clans şi The Inner Sphere, munca în echipă fiind vitală pentru a atinge cu succes obiectivele din rundele sau campaniile jocului. Mediul de joc este foarte întins, iar varietatea de vehicule specifice universului MechWarrior ce pot zumzăi libere prin el îi dă o puternică aromă de sandbox, ce nu are cum să nu placă unui fan al francizei originale.



Din punct de vedere vizual este foarte detaliat, iar misiunile din multiplayer pot căpăta cu uşurinţă proporţii epice, în condiţiile în care mediul de joc aflat în continuă schimbare te determină să te adaptezi tactic în funcţie de tipul de relief. Totuşi, pe lângă Mech-uri, putem controla chiar şi VTOL-uri (vehicule cu decolare şi aterizare verticală) sau tancuri. Mai puneţi la socoteală fizica realistă, iluminarea dinamică, facţiuni cu arme, avantaje şi dezavantaje distincte, posibilitatea de a distruge vegetaţia, de a-l juca în compania altor 31 de jucători, ciclu zi-noapte şi aveţi rezultatul: un joc în joc demn de numele pe care îl poartă şi unul dintre cele mai reuşite mod-uri realizate vreodată.

mechlivinglegends.net

Company of Heroes: Eastern Front

Mod pentru Company of Heroes



Eastern Front a fost lansat după o perioadă îndelungată, chiar tumultoasă de producţie şi reprezintă cea mai importantă creaţie a comunităţii dedicate jocului de strategie Company of Heroes, iar rezultatul este atât de bun încât nu am greşi deloc dacă l-am numi expansion. Eastern Front foloseşte cu succes reţeta în acest sens, adăugând o facţiune mult râvnită şi cu totul nouă în universul Company of Heroes – cea sovietică, cu unităţi deosebite ce împrospătează experienţa de joc originală. Putem, în sfârşit, să folosim faimoasele mortiere de 120 mm, capabile odinioară să bage groaza în armata germană, dar „îmblânzite" de dragul echilibrului, şi tunul ZIS-2 AT, eficient până când îl spulberă un tanc Panther. Dar mai presus de toate, tancurile. Tancuri sovietice precum sperietoarea de nemţi T-34 şi cel mai puternic tanc din perioada celui de-al Doilea Război Mondial, IS-2 echipat cu un tun masiv de 122 mm.

AI-ul a fost radical îmbunătăţit şi este de-a dreptul necruţător. Prin urmare, să nu vă miraţi dacă o daţi de gard în primă fază, totul se rezolvă cu puţină practică. De menţionat că, pe nivelul de dificultate Expert, AI-ul poate distruge cu uşurinţă o armată cât ai bate din palme.

Sovieticii, evident, au şi câteva doctrine. Una ar fi Strategia de Propagandă, ce se bazează de multe ori pe puterea de „convingere" a înfiorătorilor nori de rachete Katiuşa lansaţi către poziţiile germane. A doua ar fi Lupta Urbană, ce scoate la înaintare partizani, tancuri de artilerie KV-2, lunetişti cu abilitatea lor de a chema atacuri ale artileriei, iar cea de-a treia ar fi doctrina Breakthrough, cu ale sale avioane de luptă Il-2 Sturmovik şi distrugătorul de tancuri ISU-152 în rolurile principale.

Grafica este spectaculoasă, mai ales pe detalii maxime, iar sunetul reproduce cu exactitate acustica armelor reale. Să nu vă sperie dificultatea. Merită încercat cu vârf şi îndesat, tocmai de aceea l-am inclus pe DVD.

easternfront.org



Pirate Golf

Un joc pentru Tigarrrh Woods

http://www.miniclip.com/games/pirate-golf/ro/



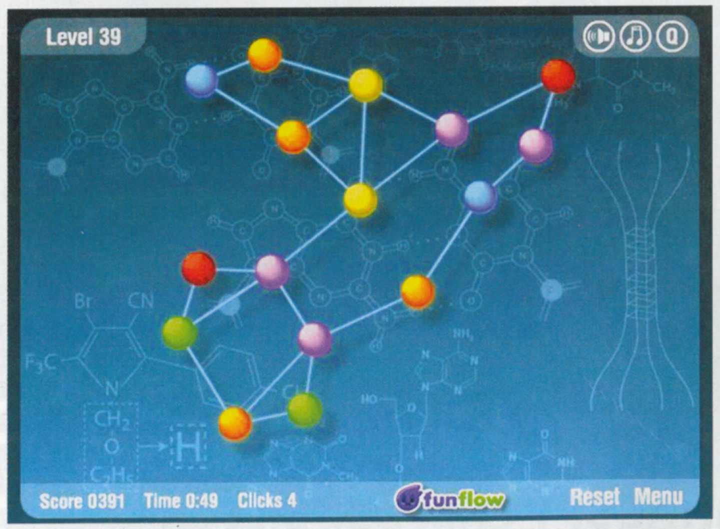
Flămând şi gol, făr-adăpost, rămas pe lume fără rost, bietul Jim Lad plângea amar şi tot suna pe celular, un vechi amic puţin bizar, un olandez cam bişnitar, numitul Valk DePlank. Şi l-a găsit într-un final, ascuns în codrul tropical, tot meşterind cu drag şi spor la biznisul de viitor. Bătea un cui, da la rindea şi noaptea nu ştiu ce făcea, dar cert e că (hronicul zice) a reuşit ca să ridice un club de golf nemaivăzut, unul doar de piraţi ştiut. Afar' de unul: cel sinistru, de-i zice uneori şi Fiscu.

OK, gata cu rimele că umplu pagina şi nu apuc să vă spun despre joc. Nu ştiu ce aţi mai jucat până acum în materie de golf, aşa că prefer să vă fac un plan de joc elaborat. Copăcel, să nu vă sperii: clic pe mouse, pocniţi mingea cum aveţi chef şi vă rugaţi să n-o nimeriţi în baltă, că atunci aţi făcut-o fleaşcă. CuruTraseele sunt tipice de minigolf, cu menţiunea că puteţi să pocniţi sfera de celuloid şi când zboară prin aer, mic amănunt care permite câteva acrobaţii de-a dreptul interesante.

Atomic Puzzle

Joculeţul e bombă

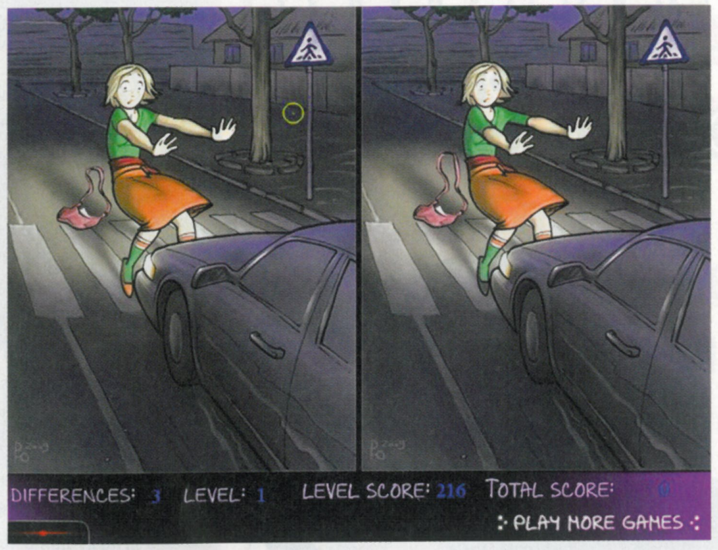
http://www.gameshot.org/?id=4812



Prima dată când l-am jucat, am zis că-i uşor. Chiar foarte uşor. Venisem acasă pe toate cele trei cărări, entuziasmat că, după xx beri (nu pun 20 că intraţi la idei), eram la fel de treaz ca şi dimineaţa. Sau aşa mi se părea mie în timp ce-mi mângâiam cei doi câini gemeni, chestie ciudată dacă am în vedere că la plecare aveam o singură javră.

În fine, asta e mai puţin relevant. Cert e că am trecut olimpian din nivel în nivel până la 39, am reluat de vreo câteva ori, am adormit pe tastatură. A doua zi, dis de dimineaţă (aşa, cam pe la 5 după-amiaza), am reluat joculeţul. Mda, pe trezie sunt mai puţin genial, mai ales că am avut nevoie de un nivel-două ca să mă prind de reguli.

Cum se joacă? N-ar avea niciun haz dacă v-aş da soluţia mură-n gură. Jucaţi, testaţi, prindeţi regulile ascunse (cred că are şi un tutorial), avansaţi prin niveluri şi minunaţi-vă de elementele noi care îşi fac loc din când în când. Personal nu pot decât să-l recomand, asigură o gimnastică mentală excelentă. Şi vă scapă şi de mahmureală.



Ghost's Revenge

Casper într-o zi proastă

http://gameserpent.com/playgame/4257/Ghosts-Revenge

Nu cred să mai fi pus în pagina asta până acum un joc de tipul „spot the difference". Ei bine, o fac acum, pentru că joculeţul merită băgat în seamă. Spre deosebire de tona de chestii de gen din HOG-uri, drăcovenia asta poate să-ţi dea dureri de cap încă de la primul nivel. Şi nu te superi, ci scrutezi ecranul şi mai fioros, cauţi, compari, dai clic şi treci mai departe.

Am apreciat atât ideile de design (chiar că arată creepy, dar spun frumos povestea), cât şi muzica. Pentru că o fi el joc cu fantome, dar e băiat finuţ şi nu rage ca stafia măgarului lui Buridan, ci susură frumos în ureche şi te ţine legat de monitor.

Super 3D Pig Feeder

Soldaţii sunt nişte porci

http://www.gameshot.org/?id=4869



„Atenţie, alarmă de gradul 3! Porcii radioactivi au scăpat din ţarcurile lor şi au ocupat întregul complex. Feriţi-vă de porcii verzi şi de trasoarele lor explozive. Rugăm paza să evacueze de urgenţă tot personalul, inclusiv proastele alea ecologiste care cred că porcii-s răciţi şi au venit să-i şteargă la rât cu batiste din plutoniu!"

Anunţul rula din două în două minute şi, de fiecare dată, la fel de alarmant. Niciodată n-am înţeles de ce ăia insistă să facă anunţul cu o tipă isterică şi să producă şi mai multă panică decât era cazul. Mai ales că acum nu era cazul deloc. Toată lumea ştia exact ce urmează: ei ies afară, intrările sunt sigilate, e treaba expertului să dezamorseze situaţia. Cine e expertul? Combinaţia perfectă între diplomatul de geniu şi soldatul universal – Porcificatorul.

Pentru cei care nu înghit asemenea glume de prost-gust voi fi scurt şi la obiect: miştocăreală cruntă după Doom 2. Arme haioase. Porci teribili. Save. Load. Control pe taste. Level-design mişto. Păcat că nu merge şi în reţea, aş fi vrut un meci de dragul vremurilor de odinioară.

■ **Jack the Ripper**

DELL INSPIRON MINI 10 NETBOOK (1012)



Dacă acum ceva timp părea doar o simplă fantezie, astăzi, un utilizator de calculator care doreşte să fie în permanenţă conectat online poate să-şi îndeplinească acest vis graţie unui netbook. Acesta este o versiune de notebook mult mai portabil, adică un device foarte uşor, de dimensiuni reduse, dar care oferă o putere de calcul suficient de mare pentru a vă permite să rulaţi aplicaţiile preferate, oriunde, oricând.

Dell Inspiron Mini 10 Netbook poate fi privit ca o cireşică de pe tortul din care foarte mulţi ar dori să guste. În afară de designul său foarte atractiv, cu inserţii din plastic acrilic de diferite culori, el include şi o serie de îmbunătăţiri ce ţin mai mult de performanţă.

În ceea ce priveşte display-ul de 10,3 inchi format wide, cei de la Dell au decis să folosească un panou cu o rezoluţie mai mare, ce atinge valoarea de 1366 x 768.

În cazul în care sunteţi interesaţi să rulaţi şi aplicaţii multimedia, muzică, filme sau chiar unele jocuri, e bine de ştiut că procesorul Intel Atom N450 ce rulează la 1,66 GHz îşi face treaba cu brio, mai ales că are un consum foarte redus de energie, ceea ce aduce beneficii majore la capitolul autonomie. Memoria RAM instalată totalizează 1024 MB şi este de tip DDR2.

În condiţii obişnuite, este o cantitate suficientă pentru a asigura o bună funcţionare a aplicaţiilor, însă mereu există posibilitatea unui upgrade. Stocarea tuturor informaţiilor se face pe un HDD de 250 de GB.

Dell Inspiron Mini 10 Netbook reprezintă o alegere foarte bună şi din prisma tastaturii.

Tastele sunt destul de mari ca dimensiune şi sunt plăcute la atingere. Sugestiile venite din partea utilizatorilor au fost ascultate de către cei de la Dell, aşa că au inclus în această configuraţie şi un modem 3G.

Singura sarcină ce pică totuşi în „cârca" utilizatorului este să introducă o cartelă SIM în locaşul dedicat acestui scop. Navigare plăcută.

Ofertant: Partenerii Asesoft Distribution, **Preţ:** 1544 Lei

NOKIA N8

Odată cu acest început de sezon estival, compania Nokia lansează un nou model de smartphone mult mai intuitiv şi mai prietenos cu utilizatorii. Atenţia la detalii şi implementarea software pe care cei de la Nokia au pus-o la punct se văd încă de la primele atingeri. Symbian a rămas sistemul de operare agreat de Nokia, astfel că au fost adăugate încă din start o sumedenie de aplicaţii, inclusiv cele de „networking" pentru a fi mereu la curent cu noutăţile pe care colegii sau prietenii le împărtăşesc pe internet. Alături de suita aplicaţiilor preinstalate, se oferă acces la Ovi Store, locul în care compania Nokia pune la dispoziţia clienţilor săi o sumedenie de aplicaţii din domenii diverse, utilitare, materiale multimedia şi, nu în ultimul rând, jocuri. Acestea din urmă vor rula extrem de bine pe acest device, mai ales că procesorul Arm 11 ce rulează la frecvenţa de 680 MHz include şi funcţii de accelerare hardware 3D.

Pasionaţilor de fotografii şi clipuri video li se pune la dispoziţie o cameră de 12 megapixeli la care se adaugă deja celebra tehnologie optică realizată sub brand-ul Carl Zeiss şi un bliţ Xenon pentru a realiza fotografii deosebite în locaţii cu lumină mai slabă. Nokia mizează pe zona multimedia, lucru foarte vizibil în cazul lui N8. Se pot urmări fără probleme clipuri video în format HD, întregite de un sunet surround Dolby Digital Plus (asta dacă apelaţi la un sistem home cinema). Ecranul generos face posibilă navigarea foarte plăcută şi pe internet, însă la mare căutare vor fi serviciile de tip Web TV ce-i permit utilizatorului să urmărească emisiunile preferate oriunde ar fi el. Nokia N8 este completat şi cu un sistem de navigaţie GPS foarte bine pus la punct, oferind indicaţii şi puncte de interes din peste 70 de ţări, graţie aplicaţiei gratuite Ovi Maps.

Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 850 / 900 / 1700 / 2100
- Dimensiuni: 113,5 x 59 x 13 mm
- Greutate: 135 grame
- Ecran: capacitiv AMOLED – 16 mil. culori, 360 x 640 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 12 megapixeli (4000 x 3000 pixeli), autofocus, Xenon flash, Geo-tagging
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Radio FM inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, Ovi Maps 3.0
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1200 mAh
- Stand-by: până la 390 ore (2G) / 400 ore (3G)
- Talk time: maximum 12 ore 30 min (2G) / 5 ore 30 min (3G)
- Music player: până la 50 ore



MINOX DIGITAL SPY CAM DSC SILVER

Filmele cu spioni sunt pe placul multora. Sunt o grămadă de efecte care mai de care mai interesante, actori şi actriţe arătoşi şi o sumedenii de gadgeturi cu care am vrea să ne dăm mari în lumea reală. Probabil inspiraţi din aceste scenarii, cei de la Minox au pus la punct o cameră foto digitală care cu siguranţă va aprinde imaginaţia multora. Este extrem de compactă, include un ecran de 1,5 inchi şi un senzor foto de 5,1 megapixeli. Stocarea fotografiilor se face pe un mediu microSD de maximum 16 GB, iar dacă doriţi să puneţi mâna pe documente „importante", puteţi să le fotografiaţi în condiţii de autofocus de la o distanţă minimă de 50 de cm. Pentru că o cameră foto nu poate evidenţia de una singură micile detalii, intră în scenă şi un mini bliţ. My name is Bond, James Bond.



BENQ V2420



E proaspăt lansat şi vine, vine, calcă totul în picioare. Este unul dintre cele mai noi modele de monitoare de 24 de inchi de la BenQ şi, în afară de faptul că este în stare să afişeze o rezoluţie nativă de 1920 x 1080, ştie să strunească la mare artă şi tehnologia ledurilor. Aşadar, este un model pe cât de aspectuos, pe atât de modern. De această dată, designul este în strânsă legătură cu tehnologia, deoarece combinaţia a permis realizarea unui monitor cu o grosime de 1-2 cm. Este foarte uşor şi, în ciuda dimensiunilor sale, are un consum de energie extrem de redus. La caracteristici există o grămadă de câmpuri ce impresionează prin valorile asociate. Este un monitor incredibil ce iese foarte uşor în evidenţă când rulaţi un film HD sau un joc de acţiune. Experienţa coloristică este deosebită.

Ofertant: Partenerii BenQ, **Preţ:** 1080 Lei



- Reţele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900 / 2100
- Dimensiuni: 119 x 60 x 12 mm
- Greutate: 135 grame
- Ecran: AMOLED, capacitiv, 16 mil. culori, 480 x 800 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944), autofocus, LED Flash, Geo-tagging, Smile detection
- Sunet: MP3, AAC+, WAV, WMA
- Video: MP4, H.263, H.264, WM9, YouTube
- Transfer date: GPRS, EDGE 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Radio FM inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA
- OS: Android 2.1
- CPU: Qualcom Snapdragon 1 GHz
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1400 mAh
- Stand-by: până 340 ore (2G) / 360 ore (3G)
- Talk time: maximum 6 ore 40 min (2G) / 6 ore 30 min (3G)

HTC DESIRE

Există o zicală care spune: ai grijă ce-ţi doreşti, că ţi s-ar putea împlini. Probabil şi cei de la HTC şi-au dorit să facă ceva extraordinar şi chiar le-a reuşit. Noul smartphone HTC Desire poate fi răspunsul la rugăminţile multor utilizatori. În primul rând, cei care s-au săturat de interfaţa prăfuită de Windows Mobile 6.5 sau de iPhone au acum la dispoziţie un sistem de operare nou-nouţ, susţinut puternic de o comunitate din ce în ce mai mare de entuziaşti. Acesta este noul Android, ce promite să ofere un aer proaspăt, pe care foarte mulţi utilizatori îl vor aprecia. Revenind la „dorinţa" noastră, cei de la HTC au dat tot ce au avut mai bun: un ecran AMOLED de toată frumuseţea, unul dintre cele mai puternice procesoare pentru astfel de device-uri şi, nu în ultimul rând, o cameră foto de 5 megapixeli. Cu fiecare minut petrecut cu acest telefon veţi descoperi tot felul de lucruri noi, iar asta nu e tot. HTC Desire este conceput ca un device de competiţie. Poate fi utilizat foarte simplu deoarece dimensiunile sale sunt cele potrivite pentru a putea fi operat fără probleme chiar şi cu o singură mână. Ecranul imens, de tip capacitiv, răspunde foarte precis la fiecare comandă pe care o daţi. Vreţi să rulaţi aplicaţii mai complicate? Nicio problemă. Cei 1000 de MHz de care procesorul intern dispune vor fi foarte fericiţi să-şi facă treaba şi să o termine cât mai repede. Sunt totuşi nevoit să punctez şi câteva aspecte mai puţin practice. Faptul că nu se poate schimba cardul de memorie fără a scoate acumulatorul aparatului este o problemă destul de delicată, iar camera video mai are mici scăpări în materie de calitate a filmuleţelor. Noul Android pare a promite o grămadă de lucruri, iar atât timp cât există platforme care să îl pună în valoare, vom avea cu siguranţă numai de câştigat.





ASUS EZ N NETWORK ADAPTER

Transferul de date în mod wireless este la mare căutare în ziua de astăzi. Toţi vrem să fim liberi, să ne mişcăm fără restricţii, iar dacă se poate, să transferăm informaţii cât mai multe şi cât mai rapid. Până acum, acest lucru era posibil, însă cu sacrificii. Totul s-a rezolvat odată cu lansarea pe piaţă a celui mai nou model de dongle wireless USB de la Asus. Suntem obişnuiţi cu ele, mulţi le şi folosesc zilnic, însă toate au un mare dezavantaj, mai ales pentru cei care îl ataşează unui laptop. Mereu trebuie să aveţi grijă de el, ca nu cumva să îl atingeţi sau să îl „faultaţi" în vreun fel. Cei de la Asus au încercat să reducă dimensiunile acestui device până la punctul în care portabilitatea să nu mai aibă de suferit din pricina lui. Cu o lungime totală de doar 3 cm (inclusiv conectorul USB), acest USB-N10 asigură laptopului sau chiar unui PC o conexiune wireless de tip N. Asta înseamnă un plus de performanţă şi o rată mai mare de transfer al datelor. Mulţi utilizatori încă folosesc laptopuri compatibile cu standardele vechi în ceea ce priveşte transferul de date wireless, iar o astfel soluţie ar fi una foarte utilă şi foarte practică. În ciuda dimensiunilor sale foarte reduse, Asus USB-N10 include 2 antene şi, în funcţie de acoperirea wireless existentă într-o locaţie, poate atinge conexiuni de până la 150 Mbps. Device-ul este compatibil cu PC-uri ce rulează atât sisteme de operare Windows, cât şi Linux.



KICKSTER GOAL PRO 2000

Campionatul Mondial de Fotbal bate la uşă şi inevitabil va scoate la iveală valenţele de fotbalist ce mustesc în fiecare dintre noi. Indiferent de vârstă sau orientare profesională, bătutul mingii este un sport pe care îl putem practica fără prea multe costuri, aproape oriunde ne-am afla. De aceea, a apărut pe piaţă acest echipament sportiv extrem de compact şi uşor, pe care îl puteţi transforma în mai puţin de 2 minute într-o adevărată poartă pentru fotbal sau pentru alte sporturi ce implică un astfel de accesoriu. Fie că sunteţi pe o plajă, o pajişte la munte, într-un parc sau chiar în curtea casei, puteţi să puneţi rapid bazele unui teren de fotbal perfect echipat. În dotarea standard intră toate accesoriile necesare pentru ca meciurile să se desfăşoare în cele mai bune condiţii. Aveţi milă totuşi de bietul portar.

■ **BogdanS**

BLACKBERRY PEARL 3G 9105

Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / 900 / 1800 / GSM 1900 / HSDPA 850 / 900 / 1900 / 2100
- Dimensiuni: 108 x 50 x 13 mm
- Greutate: 94 grame
- Ecran: TFT, 256.000 culori, 360 x 400 pixeli
- Accelerometru: Nu
- Senzor proximitate: Nu
- Cameră foto: 3,15 megapixeli (2048 x 1536), autofocus, LED flash
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+, WMA
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Radio FM inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, support A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1150 mAh
- Stand-by: până 432 ore (2G) / 312 (3G)
- Talk time: maximum 6 ore 40 min (2G) / 6 ore 30 min (3G)

Încă nu sunt sigur dacă din necesitate sau doar pentru a fi în „trend" din ce în ce mai mulţi utilizatori de telefoane mobile migrează către acest brand şi acest gen de terminale mobile. Până nu demult, vedeai aceste device-uri doar în mâinile celor interesaţi de afaceri. Mereu aveau de notat ceva, de citit sau trimis e-mailuri, de stabilit fel şi fel de întâlniri, erau mereu pe fugă.

Toate bune şi frumoase, însă cei de la BlackBerry se pare că poftesc la mai mult. Aşadar, au regândit conceptul şi au adus câteva îmbunătăţiri destul de semnificative propriului sistem de operare.

Împreună cu noile aparate, s-au putut scoate în evidenţă rapid noile domenii de activitate.

Acum putem vorbi şi de funcţii multimedia, de jocuri şi multe altele. Iată de ce noul BlackBerry Pearl 3G 9105 a mai pierdut din numeroasele butoane QWERTY ce-l caracterizau şi a adoptat un aspect mai atrăgător, cu un aer adolescentin. Performanţele hardware nu sunt de ignorat şi îi permit oricărui gen de utilizator să îşi folosească la maximum aptitudinile în funcţie de job-ul şi pasiunile lui.



ZÂMBEȘTE! POATE FI CAMERA ASCUNSĂ

A venit vara, iar cei mai mulți dintre noi tânjesc după câteva zile de relaxare, petrecute în compania celor dragi. Indiferent de locul în care alegeți să vă petreceți vacanța sau concediul, există câteva obiecte „necesare" pe care trebuie să aveți de grijă să le puneți în bagaje. Nu voi face referire la costumul de baie, crema de soare sau alte obiecte din același segment. Mă refer la device-urile fără de care v-ați simți ca peștii pe uscat.

Alături de playerul MP3, telefonul mobil sau laptopul, trebuie să aveți și o cameră foto sau, mai bine, una video. Amintirile plăcute sau pățaniile cu prietenii pot fi gustate la nesfârșit și după ce vă întoarceți din vacanța de pomină. Site-urile specializate în stocarea filmulețelor abia așteaptă să vă primească materialele mai deosebite. Dacă nu aveți prea mult timp la dispoziție să dați iama prin magazine și să testați device-uri, avem noi câteva recomandări de ultimă oră.

Am ales câteva aparate din gama celor ușor de utilizat, accesibile ca preț, dar care să ofere și imagini de calitate. Majoritatea dispun de un ecran LCD de 2,7 inchi, au o greutate acceptabilă și sunt foarte „rezistente" la distracție.

■ **BogdanS**

Panasonic SDR-H80EP/EP9-K

1

SPECIFICAȚII:
Mediu stocare: SD/SDHC
Hard disk: 60 GB
Memorie internă flash: –
Senzor imagine: CCD
Zoom optic/digital: 70x/100x
Format înregistrare: MPEG2
Greutate: 300 grame
Preț: 1389 Lei



Sony DCR-SR58E Silver

2

SPECIFICAȚII:
Mediu stocare: SD/SDHC / Memory Stick PRO
Hard disk: 80 GB
Memorie internă flash: –
Senzor imagine: CCD
Zoom optic/digital: 60x/200x
Format înregistrare: MPEG2
Greutate: 280 grame
Preț: 1469 Lei



JVC GZ-MG630S

3

SPECIFICAȚII:
Mediu stocare: microSD
Hard disk: 60 GB
Memorie internă flash: –
Senzor imagine: CCD
Zoom optic/digital: 40x/800x
Format înregistrare: MPEG2
Greutate: 350 grame
Preț: 1249 Lei



Hitachi DZ-HS500E

4

SPECIFICAȚII:
Mediu stocare: SD/DVD
Hard disk: 30 GB
Memorie internă flash: –
Senzor imagine: CCD
Zoom optic/digital: 30x/1500x
Format înregistrare: MPEG2
Greutate: 433 grame
Preț: 1411 Lei



Samsung VP-K44

5

SPECIFICAȚII:
Mediu stocare: SD/SDHC
Hard disk: –
Memorie internă flash: 16 GB
Senzor imagine: CCD
Zoom optic/digital: 52x/2200x
Format înregistrare: H.264 HD
Greutate: 230 grame
Preț: 1259 Lei



Canon LEGRIA FS37

6

SPECIFICAȚII:
Mediu stocare: SD/SDHC
Hard disk: –
Memorie internă flash: 16 GB
Senzor imagine: CCD
Zoom optic/digital: 41x/2000x
Format înregistrare: MPEG2
Greutate: 225 grame
Preț: 1395 Lei



Sanyo Xacti VPC-SH1

7

SPECIFICAȚII:
Mediu stocare: SD
Hard disk: –
Memorie internă flash: 50 MB
Senzor imagine: CMOS
Zoom optic/digital: 30x/50x
Format înregistrare: H.264/MPEG4
Greutate: 204 grame
Preț: 1402 Lei



Aiptek AHD H12 Extreme

8

SPECIFICAȚII:
Mediu stocare: SD/SDHC
Hard disk: –
Memorie internă flash: 128 MB
Senzor imagine: CMOS
Zoom optic/digital: 12x/120x
Format înregistrare: H.264
Greutate: 280 grame
Preț: 1169 Lei



Toshiba Camileo H20

9

SPECIFICAȚII:
Mediu stocare: SD
Hard disk: –
Memorie internă flash: –
Senzor imagine: CMOS
Zoom optic/digital: 5x/4x
Format înregistrare: MOV
Greutate: 320 grame
Preț: 689 Lei



Praktica DVC 5.1

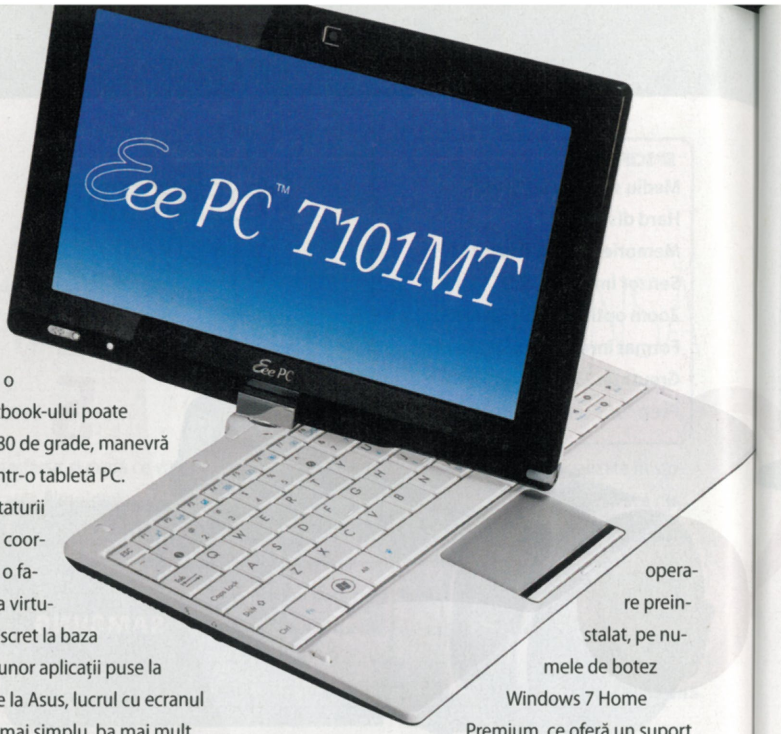
10

SPECIFICAȚII:
Mediu stocare: SD/SDHC
Hard disk: –
Memorie internă flash: 32 MB
Senzor imagine: CMOS
Zoom optic/digital: 5x/–
Format înregistrare: H.264
Greutate: 292 grame
Preț: 649 Lei

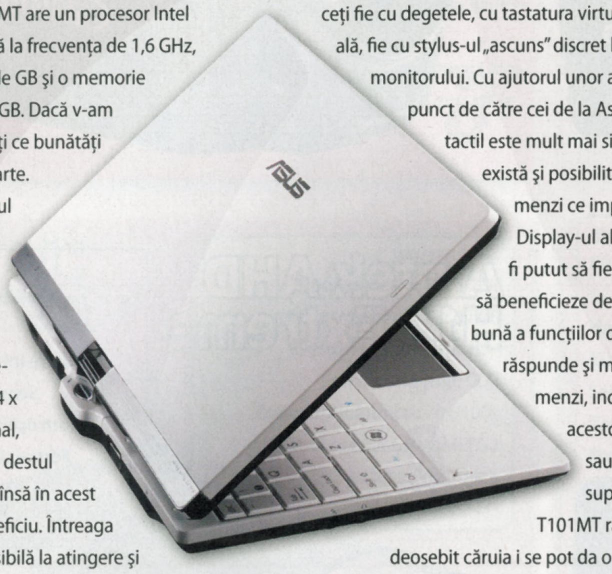


Asus Eee PC T101MT

O tabletă sensibilă... la atingere



La modă sunt acum netbook-urile, adică laptopuri în miniatură. În afară de dimensiunile reduse şi greutatea mult scăzută, avantajul major al acestora este autonomia. Indiferent spre ce destinaţie vreţi să călătoriţi sau cât de mult vă învârtiţi prin casă, o astfel de bijuterie vă poate ţine „ocupat" puţin peste 6 ore. O valoare foarte mare dacă e să fim sinceri, mai ales că resursele hardware puse la dispoziţie nu sunt chiar de ignorat. Pentru că veni vorba, Asus Eee PC T101MT are un procesor Intel Atom N450 ce rulează la frecvenţa de 1,6 GHz, un hard disk de 320 de GB şi o memorie RAM ce totalizează 2 GB. Dacă v-am atras atenţia, să vedeţi ce bunătăţi descoperim mai departe.



Ecranul este elementul de atracţie la acest model de netbook. Ca dimensiune intră în categoria celor de 10,1 inchi şi oferă o rezoluţie nativă de 1024 x 600 dpi. În mod normal, această rezoluţie este destul de redusă ca valoare, însă în acest caz este chiar un beneficiu. Întreaga sa suprafaţa este sensibilă la atingere şi puteţi să vă jucaţi, să navigaţi prin meniuri sau să scrieţi fără a fi nevoiţi să vă atingeţi de tastatură. Pentru o mai bună eficienţă, ecranul netbook-ului poate executa o rotire completă de 180 de grade, manevră prin care se poate transforma într-o tabletă PC. Practic întreaga suprafaţă a tastaturii este acoperită de ecran şi toată coordonarea orchestrală rămâne să o faceţi fie cu degetele, cu tastatura virtuală, fie cu stylus-ul „ascuns" discret la baza monitorului. Cu ajutorul unor aplicaţii puse la punct de către cei de la Asus, lucrul cu ecranul tactil este mult mai simplu, ba mai mult există şi posibilitatea de a executa comenzi ce implică multitouch-ul. Display-ul ales de producători ar fi putut să fie puţin mai sensibil şi să beneficieze de o implementare mai bună a funcţiilor de touch pentru a răspunde şi mai prompt la comenzi, indiferent de natura acestora. Până una-alta sau până la o versiune superioară, Asus Eee PC T101MT rămâne un produs deosebit căruia i se pot da o sumedenie de întrebuinţări. O veste bună vine şi din partea sistemului de operare preinstalat, pe numele de botez Windows 7 Home Premium, ce oferă un suport neaşteptat de bun pentru device-uri cu astfel de funcţii.

Ca să completăm lista componentelor, aducem în discuţie şi camera web încorporată în ecran ce include un microfon şi un senzor de 0,3 megapixeli. Partea de conectică implică 3 porturi USB 2.0, un conector VGA pentru a conecta un monitor extern şi un card reader pentru cele mai răspândite modele de memorii. Pentru conexiunea la internet aveţi la dispoziţie un port Ethernet sau, mai practic, un modul wireless Wi-Fi compatibil cu standardele 802.11 b/g/n. În cazul în care sunteţi deja impresionaţi, vă mai dau un pont: greutatea sa totală este cu puţin peste un kilogram.

Ofertant: Partenerii Asus, **Preţ:** 1799 Lei

Ozone Strato

Surround de gaming



Majoritatea celor pe care îi cunosc şi care activează în grupul gamerilor profesionişti acordă o atenţie extraordinar de mare capitolului imagine. Mereu îi aud discutând despre fel şi fel de cipuri grafice, modele de monitoare care mai de care mai şmechere şi procesoare cât mai multi-core posibil. După ce se trage linie şi se cheltuie banii alocaţi achiziţiei, foarte puţini sunt cei care îşi mai pun problema sonorului. De cele mai multe ori, este un domeniu lăsat la coadă sau chiar ignorat. „Da' ce? Căştile alea vechi nu-s bune?" Ba da, sunt bune, însă au rămas de mult la nivel de efecte stereo. Jocurile au evoluat şi, pe lângă imagine, se pune accentul şi pe sunet. Există diferenţe enorme între un nivel de sunet stereo şi unul surround. Practic, redescoperi o altă lume.

Cei de la Ozone ne ajută într-un fel să păşim pragul acestei noi lumi a sunetului. Au pregătit o pereche de căşti foarte ergonomice, aparent obişnuite. Partea interesantă a acestui model Strato este atunci când efectiv le puneţi pe urechi. Tehnologia din spatele Ozone Strato este una complexă, ce are rolul de a oferi ascultătorului un sunet sorround 5.1. Producătorii livrează cu aceste căşti şi o serie de aplicaţii prin intermediul cărora aveţi posibilitatea de a regla practic orice în materie de sunete redate pe toate cele 5 canale. Vi se oferă şi opţiunea de a vă crea propriile profiluri de egalizatoare, în funcţie de preferinţele personale. Dacă vă faceţi griji în privinţa confortului, ei bine, nu aveţi de ce. Căştile sunt lucrate cu mare grijă, dispun de inserţii de piele foarte fină şi sunt incredibil de uşoare. Modelul dispune şi de un microfon foarte flexibil ce poate fi poziţionat simplu, fără a crea o senzaţie de disconfort. Cei care sunt obişnuiţi să utilizeze controller-ul de volum de pe fir vor fi foarte încântaţi. Şi la acest model este inclusă o astfel de funcţie, cu menţiunea că din controller se oferă posibilitatea de a regla volumul pentru fiecare canal în parte (faţă, spate, centru, subwoofer etc.). În ciuda celor 4 speaker-e din fiecare cască, sunt construite în aşa fel încât transportul lor să se facă foarte simplu. Astfel, graţie unui sistem de îmbinare bine gândit, căştile pot fi „pliate" pentru a ocupa un spaţiu cât mai redus. În cazul în care credeţi că placa de sunet de care dispuneţi nu este una care să vă gâdile la urechi într-un mod plăcut, nu trebuie să faceţi o investiţie suplimentară. Ozone Strato dispune de propria ei placă de sunet. Tot ce vă rămâne să faceţi este să-i asiguraţi un port USB liber.

Ofertant: extreme-computers.ro, **Preţ:** 249 Lei

Belkin Double N+ Wireless Router

Şanse şi viteză duble



Setea de viteză este din ce în ce mai mare, iar producătorii de echipamente nu stau degeaba. Cei de la Belkin sunt un bun exemplu prin care vă pot demonstra acest lucru. Odată cu creşterea lăţimii de bandă oferite de furnizorii de internet, majoritatea echipamentelor „însărcinate" cu securitatea şi împărţirea respectivei conexiuni de net încep să-şi atingă limitele. Soluţii există, iar una cu adevărat interesantă poartă numele de Belkin Double N+ Wireless Router. Acest router este puţin mai special, mai ales că are câţiva aşi ascunşi în mânecă. La o primă vedere, pare un router obişnuit, însă în momentul în care intraţi în meniul lui, constataţi cu adevărat valoarea sa. În primul rând, este incredibil de simplu de configurat. Din două clicuri şi trei mişcări de mouse aţi configurat opţiunile de reţea ale furnizorului, aţi activat firewall-ul şi o serie de opţiuni ce ţin de securitate. Partea interesantă apare în a doua parte a configurării. Acolo vi se oferă posibilitatea de a configura nu una, ci două sau chiar trei reţele wireless. Fiecare cu parametrii şi cu setările de securitate independente. Primele două reţele wireless au multe lucruri în comun în ceea ce priveşte setările de configurare şi securitate, cu excepţia unui singur aspect: ele funcţionează pe frecvenţe diferite. Asta înseamnă că, dintr-un foc, puteţi să vă creaţi o reţea wireless funcţională în banda de 2,4 GHz şi una în banda de frecvenţă de 5 GHz. Dacă în banda de 2,4 GHz e nebunie şi este extrem de aglomerată, puteţi trece pe frecvenţa de 5 GHz, cu menţiunea că trebuie să dispuneţi de echipamente care să ştie să lucreze într-o asemenea bandă. Vă vorbeam şi de o a treia reţea wireless, care este mai specială, deoarece are un mod de activitate deosebit. O puteţi activa dacă aveţi prieteni care vă vin frecvent în vizită sau doriţi să amplasaţi router-ul într-un hotel sau restaurant. Cea de-a treia reţea funcţionează în modul „guest", adică puteţi stabili o politică mai permisivă de acces la internet, dar cu restricţii mai dure vizavi de accesul la reţeaua internă. Apropo de reţeaua internă. Dacă dispuneţi şi de câteva PC-uri ce nu pot fi conectate decât prin fir, cu Belkin Double N+ Wireless Router puteţi pune rapid bazele unei reţele Ethernet de tip Gigabit. Cele patru porturi Ethernet pot asigura o conexiune de acest tip. Pe de altă parte, nici în modul wireless nu stă rău. Fiind compatibil cu tehnologia „N", se pot asigura conexiuni cu clienţi mobili de până la 300 Mbps pe oricare dintre frecvenţe.

Belkin Double N+ Wireless Router (F6D6230ED4) dispune şi de un port USB, destul de comun în ziua de astăzi, doar că în cazul nostru, dacă îi ataşaţi un HDD extern, el poate fi partajat în reţeaua internă, dar poate constitui şi mediu de stocare pentru clientul de BitTorrent de care router-ul dispune. Mulţumită unei aplicaţii proprietare, puteţi astfel să download-aţi cantităţi foarte mari de date fără a mai fi nevoie să ţineţi PC-ul sau notebook-ul pornit. Administrarea lăţimii de bandă intră tot în atribuţiunile sale, însă este necesară intervenţia utilizatorului pentru a se defini anumite valori şi priorităţi, în funcţie de preferinţele şi aplicaţiile personale.

Nebunia „verde" este din ce în ce mai activă, iar cei de la Belkin nu au putut să o ignore. În condiţiile în care doriţi să faceţi economii la consumul de energie, Belkin Double N+ Wireless Router poate fi configurat ca, într-un anumit interval de timp, în anumite zile ale săptămânii, modulul radio al router-ului să se auto-dezactiveze.

Ofertant: Partenerii Belkin, **Preţ:** 599 Lei

Belkin Double N+ Wireless USB Adapter

Viteză fără fire



Pentru a asigura o compatibilitate cât mai bună şi a obţine cele mai bune valori de transfer între router-ul Belkin Double N+ Wireless Router şi un PC sau notebook fără a mai fi nevoie să trasaţi fire de cupru prin toată casa, vi se pune la dispoziţie acest adaptor wireless USB. Pentru a-l utiliza, trebuie să puneţi la bătaie unul din porturile USB ale calculatorului, iar pentru o recepţie mai bună a semnalului, producătorii au inclus şi un stand USB ce poate fi amplasat direct pe carcasă sau pe birou. Instalarea adaptorului wireless USB se face fără probleme, urmând ca în momentul în care doriţi să vă conectaţi la reţeaua wireless să utilizaţi utilitarul propriu sau să mergeţi pe interfaţa clasică a Windows-ului.

Ofertant: Partenerii Belkin, **Preţ:** 239 Lei

HP Officejet 4500 Wireless All-in-One Printer

Câte puțin din fiecare



Documentele fac parte din viața noastră. Fie că vorbim de simple cereri, cursuri sau proiecte, este util să aveți prin preajmă un device care să vă ajute să le tipăriți mai repede. Cu HP Officejet 4500 Wireless All-in-One Printer puteți să faceți aproape orice e nevoie, însă trebuie să găsiți un compromis între viteză și calitate. Vestea bună e că meniurile multifuncționalei sunt bine gândite și orice opțiune de care aveți nevoie o veți găsi foarte repede. Navigarea se face din 2-3 butoane și rezultatele sunt afișate pe un ecran LCD monocrom de 16 caractere. Multifuncționala poate fi utilizată fără probleme fie acasă, fie la birou.

În condițiile în care se dorește folosirea ei de către mai multe persoane, modulul Wi-Fi inclus permite conectarea device-ului în cadrul unei rețele existente și astfel toate calculatoarele din acea rețea o pot accesa. HP Officejet 4500 Wireless All-in-One Printer se descurcă de minune când vine vorba de printuri, multiplicări și scanări de documente sau ca aparat fax.

Este foarte simplu de întreținut, ea funcționând doar cu două cartușe, unul alb-negru și unul color. Din acest motiv nu se recomandă utilizarea ei pentru tipărirea de fotografii decât dacă este strict necesar.

În cazul fotografiilor nu veți fi impresionați nici în ceea ce privește calitatea, dar nici viteza de imprimare. Cei de la HP au gândit și au construit acest model de multifuncțională cu costuri cât mai reduse, pentru oferi posibilitatea tuturor de a lucra mai ușor cu documentele.

Ofertant: HP Interactive Center, **Preț:** 536 Lei

LG HB45E

Distracție și cinematografie



Încă de la prima audiție am fost foarte încântat de prestanța sistemului audio 2.1. LG HB45E oferă un sunet cald, melodios, foarte echilibrat și fără distorsiuni chiar și în condițiile unui volum mai ridicat. Pe partea de player nu am ce-i reproșa. Dacă iubiți și doriți să vă bucurați de calitatea excepțională a sunetului și a imaginii oferite de discurile Blu-ray, atunci acest player multimedia poate fi o alegere foarte inspirată. Grație funcțiilor sale incluse vi se oferă și posibilitatea de a urmări materiale audio/video direct de pe internet. Pe de altă parte, această funcție este în strânsă legătură și cu calitatea și lățimea de bandă a conexiunii de internet de care dispuneți. În condițiile în care foarte mulți melomani doresc să fie în permanență înconjurați de sunetele și melodiile preferate, LG HB45E are și o stație de andocare pentru iPod și iPhone.

Pentru a vă bucura de un sunet uniform, cei doi sateliți de tip „twistable" pot fi rotiți în direcții opuse, obținându-se un minunat sunet surround.

În funcție de modul de funcționare, pe mini-ecranul inclus sunt afișate diverse informații cu privire la status-ul aparatului. Dacă e nevoie să faceți o prezentare prietenilor cu un colaj de poze, melodii sau filmulețe din vacanță, e suficient să atașați la portul USB al device-ului un HDD extern și cu ajutorul telecomenzii puteți să navigați liniștiți printre amintiri.

Ofertant: Partenerii LG, **Preț:** 1999 Lei

Nox CoolBay Devil Edition

Big Red revine



În cazul în care aveți în plan să vă „construiți" o configurație nouă, e bine să luați în calcul și o carcasă mai interesantă. La cei de la Nox am găsit sub denumirea de CoolBay Devil o carcasă deosebită și foarte aerisită. Fluxul de aer este bine gândit încă de la bun început, producătorul insistând să pună în dotarea acestei carcase nu mai puțin de 3 ventilatoare, unul de 12 cm, unul de 20 cm și unul lateral de 23 cm. Dacă vreți să aveți o configurație de avion supersonic, spațiile suplimentare destinate ventilației mai pot fi umplute cu încă 2-3 ventilatoare, în funcție de necesități.

Nox CoolBay Devil Edition mizează pe un design simplu și sobru pe de-o parte și o nuanță de roșu aprins în care sunt vopsite părțile componente din interiorul carcasei de cealaltă parte. Minunăția componentelor ce vor fi instalate în interior poate fi admirată prin intermediul ferestrei laterale, în timp ce nesuferitele de fire care de obicei strică toată priveliștea sunt puse sub stăpânire de un sistem de management al cablurilor pe care producătorii l-au instalat. Locația HDD-urilor este foarte accesibilă și este pusă sub ventilație de unul dintre ventilatoarele preintalate. Câteva neoane mai trebuie adăugate și puteți face un sistem cu adevărat… impresionant.

Ofertant: placi-video.ro, **Preț:** 289 Lei

Shuttle XPC Barebone SG41J1

Clasa business cu prețuri de economic

Ofertant: Partenerii Shuttle, **Preț:** 765 Lei

Noua serie de barebone-uri a celor de la Shuttle este complet redesenată și regândită. De această dată se oferă o libertate de mișcare mai mare utilizatorului, permițându-i-se să își construiască un sistem după bugetul și nevoile personale. Shuttle XPC Barebone SG41J1 include o placă de bază personalizată pe care se găsește chipset-ul G41 Express. Acesta permite instalarea celor mai noi modele de procesoare Intel Celeron sau Core 2 montabile pe un socket 775 și a unei cantități maxime de memorie de până la 8 GB în mod Dual Channel de tip DDR2. Pe aceeași placă de bază producătorii au inclus și un cip grafic Intel GMA X4500. Este un cip destul de capabil, ce face față fără probleme atât într-un mediu office, cât și în unul multimedia, dacă e să ne referim la redare de filme SD și HD. Dacă plănuiți să rulați jocuri dintre cele mai noi, atunci slotul PCI-Express (16x) este cel ce vă poate oferi libertatea de a vă instala o placă grafică mai performantă pentru a vă satisface și această nevoie. Conectica este foarte bogată: 2 porturi USB instalate în față și alte 4 porturi în partea din spate, alături de portul Ethernet Gigabit și conectorii audio. Instalarea componentelor în interior se face foarte simplu, în ciuda dimensiunilor reduse ale carcasei. O singură limitare apare însă din partea sursei de alimentare incluse. Cei 250 de wați maximi pe care îi oferă poate vor restricționa totuși numărul de consumatori ce pot fi montați.



Kingmax Hercules Series DDR3 2200 Desktop

Putere herculeană

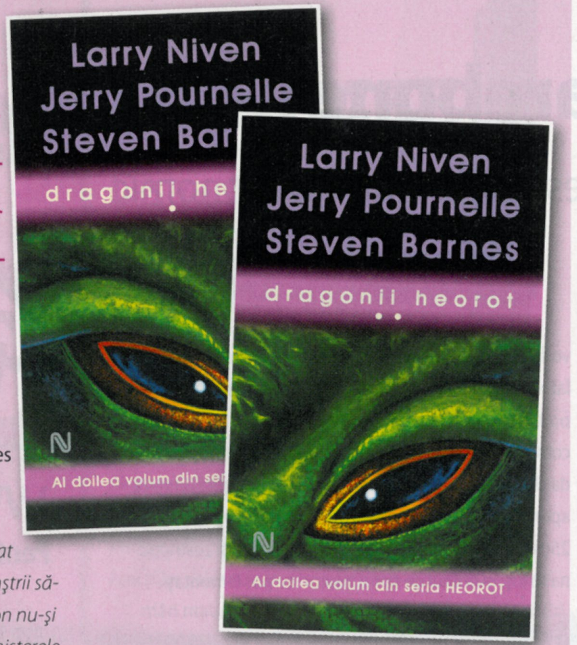


E posibil să fi aflat de curând de noi metode de a scoate un plus de performanță din configurația PC-ului, însă primele care pică pe câmpul de luptă sunt memoriile sistemului. Limitarea poate fi împinsă și mai departe cu condiția să puneți mâna pe astfel de memorii. Cei de la Kingmax au pus la punct seria de memorii Hercules pentru cei care rulează pe platforme cu DDR3 și nu au nici o frică să modifice fel și fel de setări și opțiuni în BIOS-ul plăcilor de bază. Memoriile Kingmax Hercules Series DDR3 2200 Desktop sunt construite în tehnologia TinyBGA, ceea ce conferă automat avantajul unor dimensiuni mai reduse, favorizând astfel disiparea mai rapidă a căldurii și scăderea interferențelor electromagnetice. Producătorii garantează compatibilitatea 100% cu orice placă de bază ce suportă DDR3, iar asta nu face decât să-i bucure pe majoritatea gamerilor și a entuziaștilor de overclocking. Limitele normale de funcționare ale tensiunii de alimentare se încadrează între 1,5 și 1,7 volți. Aici se asigură o stabilitate solidă a sistemului. Peste această valoare aveți nevoie de multe încercări și setări pentru a redobândi un sistem mai puternic și stabil. Achiziționarea acestor memorii se face doar în formă de kit de tip 2 x 2 GB.

Ofertant: Aline Distribution Grup, Preț: N/A

■ **BogdanS**

Titlu: Dragonii Heorot
Autori: Larry Niven, Jerry Pournelle
Colecție: Nautilus
Traducere: Ana-Veronica Mircea



„În seria Heorot, Jerry Pournelle, Larry Niven și Steven Barnes creează o aventură spațială pe lângă care Aliens pare un film cu animăluțe marca Disney."

The Washington Times

„[…] pe continentul Avalon există însă monștri care-i depășesc cu mult pe cei cu care s-au luptat părinții lor și, așa cum vor descoperi tinerii, monștrii sălășluiesc și în inimile oamenilor. Pentru că Avalon nu-și cedează secretele cu ușurință, iar unele dintre misterele acelea sunt mai ticăloase decât păcatele și mai întunecate decât mormintele."

Scientific American

„Un excelent roman de aventură, dar și cu speculații științifice amețitoare […] Ideile lui Niven sunt fascinante, iar planeta degajă simultan senzația de familiar și străin."

Asimov's Science Fiction Magazine

„Două romane excelente semnate de una dintre cele mai solide colaborări de autori SF."

The New Yorker

„Un roman, înainte de toate, despre lumea zilelor noastre: oameni leneși, ghiftuiți și mulțumiți de sine, care sunt aduși în mod brutal la realitate atunci când sunt confruntați cu propriile lor slăbiciuni."

The New York Times Book Review

„Rar întâlnim autori care pot transfigura o legendă veche de sute de ani în ceva și mai bun. Niven a purtat saga Beowulf cu o mie de ani în viitor…"

Kirkus Reviews

„O chintesență de «Prim Contact» agresiv, un coșmar despre consecințele primordialității progresului."

Literary Supplement

„Un clasic naturalist în spiritul lui Jack London: bogății naturale, vaste și sălbatice așteaptă aventurile oamenilor, cu ispite și pericole."

Herald Tribune

CÂȘTIGĂTORII LUNII APRILIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția aprilie, ce a avut ca premii cinci volume **Adâncurile Cerului** de **Vernor Vinge**, sunt: **Cosmin Mihai-Sorin** din Târgoviște, **Maxin Iuliana** din Chișoda, **Constantin Ștefan Cătălin** din Brăila, **Petrea Vlad** din Blaj și **Roman Mihai** din Sibiu.

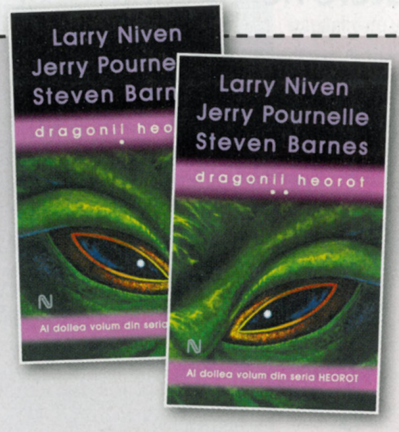
Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA

Câștigă unul din cele cinci romane Dragonii Heorot de Larry Niven, Jerry Pournelle și Steven Barnes, răspunzând la întrebarea:

Cu ce este comparată seria Heorot?

- Aliens ☐
- Bugs Bunny ☐
- Terminatorul ☐



Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____
Cod Poștal ____ Județ ____
Telefon ____ E-mail ____

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 iulie 2010. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna august 2010 a revistei.
Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



IRON MAN 2

Mi-a plăcut primul Iron Man, așa cum mi-a plăcut majoritatea filmelor cu super eroi din ultima perioadă. Nu le consider deosebite, dar așa, de vară, de plimbare, merg foarte bine. X-Men, Blade, Spider-Man, Hulk, Batman, chiar și câteva din continuările lor, toate și-au făcut cu brio datoria și mi-au încălzit sufletul încă copil. Așa se face că m-am dus la IM2 cu așteptări, cu poftă chiar, doar îi aveam pe Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow, Mickey Rourke și Samuel L. Jackson sub același acoperiș. Trebuie să fie ceva de capul lui. Nu? Ei bine: NU. Totul mi-a părut un show prostesc, bombastic, american, în care acțiunile nu au nicio legătură cu realitatea. Acum, nu sunt absurd să cer realism tocmai din partea acestor filme, dar măcar puțin bun simț fizico-mecanic într-un film cu roboți în care protagonistul este un geniu al fizicii ar fi fost binevenit. Așa se face că Rourke (58 ani, oau) intră pe circuitul de la Monte Carlo în plină cursă de Formula… X și începe să taie cu două bice plasmatice în stânga și în dreapta monoposturile care treceau pe lângă el. Super am spus. Ce efecte și ce bine arată, deși puțin incorect, bolizii astfel secționați. Dar unde sunt steagurile galbene? Și de ce durează 10-20 de secunde să apară următoarele mașini? În mod normal, toți competitorii sunt grupați, la începutul unei astfel de curse. Mă rog, șterg rapid aceste inexactități din minte pentru a nu strica filmu' ș-aștept cuminte s-apară Downey Jr. Accident frumos, urmat de un altul în care doi bolizi se lovesc de unul poziționat perpendicular pe pistă și își iau zborul, dar nu așa cum v-ați imagina, cu botul înainte, nu, fundul se ridică de la sol și fac o tumbă. WTF. Și nu se termină aici. Valetul intră cu un (cred) Rolls Royce Phantom (450 cai) pe circuit și-l strivește pe Rourke de parapet. Dar Rourke nu moare, așa că dă frumos înapoi și îl mai strivește o dată, de două ori, și tot nu moare. La ce dracu mă uit? La Road Runner? Dacă ar fi continuat în același stil cu alte și alte scene de acțiune demente, probabil nu m-aș fi urzicat așa tare, asta a fost direcția dorită, asta e, dar filmul s-a dovedit a fi unul dintre acelea la care, dacă te uiți înainte la trailer, ai văzut toate secvențele interesante. Ne-au șters în schimb creierul cu bâlci și miștou împuțit. Petreceri la care fufele urlă bete după supermucierou, povești cu papagali și guverne asamblate ca la discotecă. WTF 2. Sfârșitul avea un potențial enorm, însă climaxul a fost de toată jena, cu efecte gen Transformers, adică rapide și de neînțeles și luptă decisivă fără pic de sclipire. În cazul în care căutați un film de acțiune în care bombasticul e dus la extrem, nimic nu are sens, dar efectele te fac să rămâi cu gura căscată, (re)uitați-vă la Charlie's Angels. Dacă vreți lupte cu roboți (robot) cu adevărat spectaculoase, pe timp de zi, nu în bezná, și cu efecte care te fac să-ți scoți pălăria în fața consilierului de mecanico-fizică, încercați sfârșitul lui District 9, în niciun caz Iron Man 2. Dacă îi întrebați însă pe cei care au fost cu mine la film ce părere au, toți vă vor răspunde că a fost marfă (ce cuvânt corect). Deci poate eu sunt anormal. A, și să nu uit, pentru a da noimă (după care tot urlați pe forum) și acestor articole, mi-am propus ca de acum înainte toate recenziile „artistice" să vină și cu o trimitere, două, către jocuri. Aici munca îmi e cât se poate de ușoară pentru că am înțeles că jocul cu același nume e chiar mai prost decât filmul. Ha!

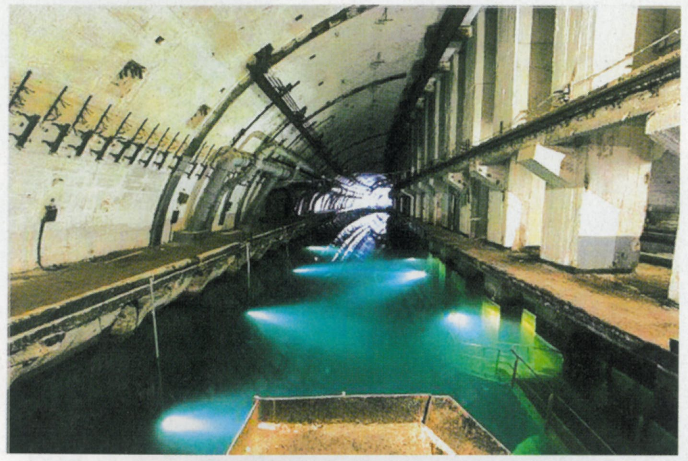
■ ncv



www.

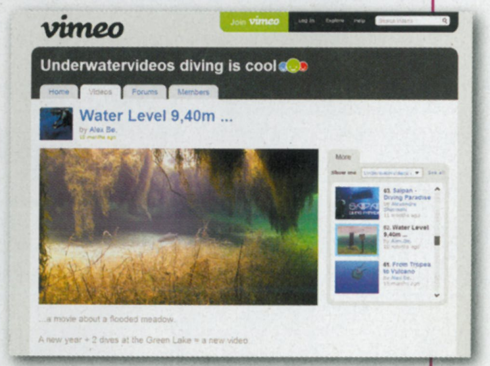
www.thecoolist.com/abandoned-places-10-creepy-beautiful-modern-ruins

Unul dintre cele mai faine site-uri de care am dat în ultima vreme, The Coolist ne prezintă zece locații ale lumii în care zace ceea ce nu vă așteptați. Ruine arhitecturale moderne, adevărați coloși lăsați în paragină din diverse motive. Fie că turcii sunt nebuni, chinezii demenți, fie americanii delăsători, iată ce lasă ei în urmă.



vimeo.com/groups/3937/videos/5590120

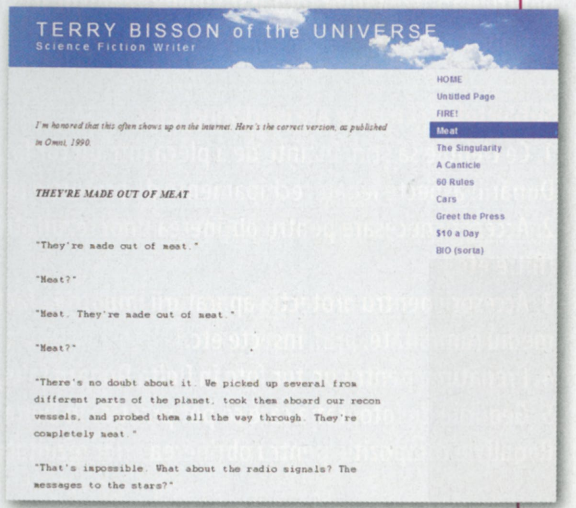
Sunt sigur că mulți dintre voi sunt convinși că au văzut măcar o dată o ploaie torențială ce a făcut prăpăd în grădina din spatele blocului sau apă până la jumătatea roților de autobuz după ce un canal a dat pe afară. Dar sunt convins că nu mulți dintre voi au văzut ce înseamnă ca apa să depășească cu 9,4 metri nivelul solului.



www.terrybisson.com/page6/page6.html

Câți dintre voi citiți? Nu mă refer la a ști să citiți, căci asta este evident că știți. Dar câți dintre voi citesc și altceva decât un site de știri sau subtitrările de la un film? Câți ați mai luat o carte în ultima vreme? Când ați petrecut întreagă după-amiază, ca să nu zic o zi întreagă, citind o carte care să nu aibă de-a face cu școala? Când ați citit ultima oară de plăcere?

Ei bine, iată aici o scurtă povestire SF. Nimic prea spectaculos, nimic revoluționar, ci o scurtă nuvelă științifico-fantastică, de genul celor pe care le găseam pe vremuri în ceea ce se numea Almanahul Științifico-Fantastic. Enjoy.


TERRY BISSON of the UNIVERSE
Science Fiction Writer

HOME
Untitled Page
FIRE!
Meat
The Singularity
A Canticle
60 Rules
Cars
Greet the Press
$10 a Day
BIO (sorta)

I'm honored that this often shows up on the internet. Here's the correct version, as published in Omni, 1990.

THEY'RE MADE OUT OF MEAT

"They're made out of meat."

"Meat?"

"Meat. They're made out of meat."

"Meat?"

"There's no doubt about it. We picked up several from different parts of the planet, took them aboard our recon vessels, and probed them all the way through. They're completely meat."

"That's impossible. What about the radio signals? The messages to the stars?"

FOTO-VIDEO DIGITAL
fotoworld.chip.ro

Workshop de fotografie

Fascinația naturii: Delta Dunării



25-27 iunie 2010
Mila 23, Delta Dunării

Workshop-ul „Fascinația naturii: Delta Dunării" se adresează tuturor celor care sunt foarte familiarizați cu utilizarea aparaturii fotografice și care doresc să învețe care sunt modalitățile de lucru pentru obținerea unor fotografii memorabile în acest decor natural extraordinar.

Subiectele principale ale workshop-ului

1. Ce trebuie să știm înainte de a pleca într-un tur foto în Delta Dunării: aspecte legale, echipamente de protecție personală
2. Accesorii necesare pentru obținerea unor rezultate foarte bune (filtre etc.)
3. Accesorii pentru protecția aparaturii împotriva factorilor de mediu (umiditate, praf, insecte etc.)
4. Pregătirea pentru un tur foto în Delta Dunării (alegerea aparaturii)
5. Genurile de fotografie care se pot practica în Delta Dunării. Reguli de compoziție pentru obținerea unor rezultate spectaculoase
6. Modalități de fotografiere a subiectelor: ajustarea expunerii, reglarea culorilor, stabilirea profilului de culoare și a formatului fișierelor, folosirea creativă a filtrelor.

Tur foto în Delta Dunării

Subiectele de fotografiat în Delta Dunării sunt foarte variate: răsărit și apus de soare, păsări, insecte, oameni, elemente ale naturii etc.

Post-procesarea imaginilor

Cele mai bune modalități de completare a ideii artistului, prin manipularea fotografiilor cu ajutorul calculatorului. Vor fi exemplificate lucrul cu fișierele RAW, ajustarea curbelor și a nivelurilor, îmbunătățirea culorilor, contrastului și clarității fără a compromite calitatea fotografiei.

Pentru detalii și înscriere contactați-ne la
telefon: 0727 318 578, Sofia Grigore
email: sofia.grigore@3dmc.ro
web: fotoworld.chip.ro secțiunea Workshop

Parteneri media: CHIP, Zile și Nopți, PC-Practic

ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL și ai CARTEA la CEL MAI MIC PREȚ

www.chip.ro/librarie

economisești **34%** față de prețul de copertă

Abonament „START"

Revista		Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD	6 apariții			40,00 lei	
CHIP cu CD	12 apariții			72,00 lei	
CHIP cu DVD	6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu DVD	12 apariții			112,50 lei	
LEVEL	6 apariții			69,00 lei	
LEVEL	12 apariții			119,00 lei	
PC PRACTIC	6 apariții			39,00 lei	
PC PRACTIC	12 apariții			75,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	6 apariții			49,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	12 apariții			95,00 lei	
				Total general de plată:	

Abonament „BONUS"

Te abonezi pe un an la oricare 2 REVISTE și primești GRATUIT o carte la alegere

Revista		Alegeți cele 2 abonamente	Preț abonament	Alege cartea primită GRATUIT: Pe urmele mortului	Marea carte a jocurilor minții	Atlasul secret	Pistolarul	Hyperion
CHIP cu CD	12 apariții		72,00 lei					
CHIP cu DVD	12 apariții		112,50 lei					
LEVEL	12 apariții		119,00 lei					
PC PRACTIC	12 apariții		75,00 lei					
FOTO VIDEO Digital	12 apariții		95,00 lei					
Te rugăm să calculezi valoarea abonamentelor:		TOTAL:	.... lei					

Abonament „CEL MAI MIC PREȚ"

Abonează-te pe un an la REVISTĂ și ai CARTEA LA CEL MAI MIC PREȚ

		PACHETUL BUSINESS			PACHETUL ENCICLOPEDII		PACHETUL SCIENCE & FICTION				PACHETUL Jocuri
Titlul cărții		Business Mind	Traversarea abisului	Karaoke Capitalism	Marea carte a jocurilor minții	Învață-mă	Pistolarul	Hyperion	Atlasul secret	Pe urmele mortului	(completați numele jocului)
Preț întreg carte:		49,00 lei	49,00 lei	49,00 lei	64,90 lei	99,00 lei	48,90 lei	49,90 lei	44,90 lei	45,90 lei	34,9 lei
Preț promo carte împreună cu orice abonament pe un an		14,50 lei	24,50 lei	24,50 lei	19,50 lei	59,40 lei	17,90 lei	18,90 lei	15,90 lei	16,90 lei	9,98 lei
Valoare unui abonament la revista	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Preț promoțional abonament + carte			Preț promoțional abonament + carte		Preț promoțional abonament + carte				Preț promoțional abonament + joc
CHIP cu CD 12 apariții 72		86,50 lei	96,50 lei	96,50 lei	91,50 lei	131,40 lei	89,90 lei	90,90 lei	87,90 lei	88,90 lei	81,98 lei
CHIP cu DVD 12 apariții 112,5		127,00 lei	137,00 lei	137,00 lei	132,00 lei	171,90 lei	130,40 lei	131,40 lei	128,40 lei	129,40 lei	122,48 lei
LEVEL 12 apariții 119		133,50 lei	143,50 lei	143,50 lei	138,50 lei	178,40 lei	136,90 lei	137,90 lei	134,90 lei	135,90 lei	128,98 lei
FOTO VIDEO Digital 12 apariții 95		109,50 lei	119,50 lei	119,50 lei	114,50 lei	154,40 lei	112,90 lei	113,90 lei	110,90 lei	111,90 lei	104,98 lei
PC PRACTIC 12 apariții 75		89,50 lei	99,50 lei	99,50 lei	94,50 lei	134,40 lei	92,90 lei	93,90 lei	90,90 lei	91,90 lei	84,98 lei

*Oferta este valabilă în limita stocului disponibil

Denumirea firmei / C.U.I.
Nume, prenume
Vârstă Ocupație
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate
Cod Poștal Județ
Telefon e-mail
Am plătit lei în data de cu mandatul poștal/ordinul de plată nr.
Am mai fost abonat, cu codul Semnătura

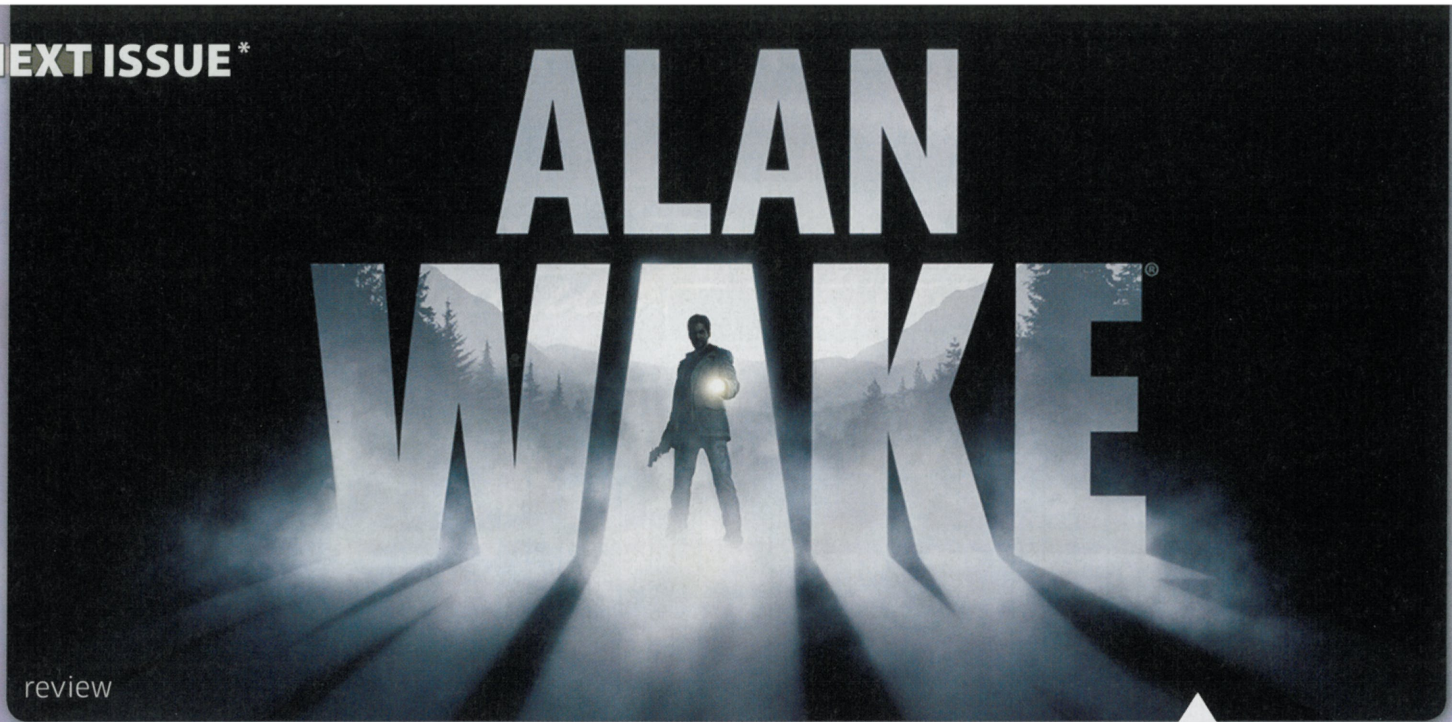
Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brașov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

NEXT ISSUE*

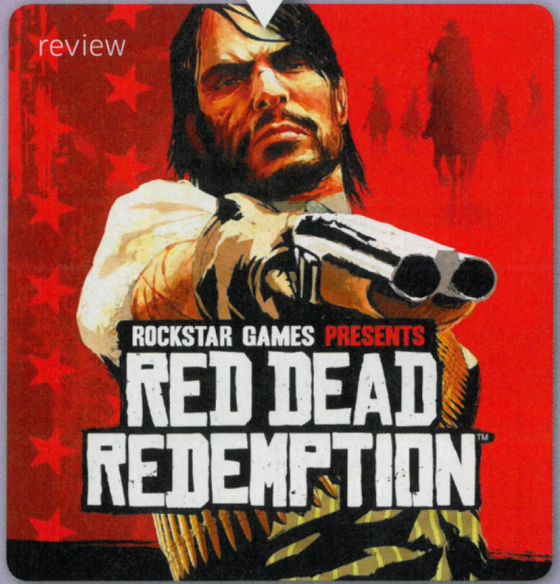


O aventură la limita imposibilului

Spionaj și contraspionaj într-un RPG promițător de la Obsidian



Vestul sălbatic după Rockstar





Leapșa pe asfalt



Pe-o planetă mică, patru ochi „clipește"

*Cu titlu informativ


EA SPORTS
www.pegi.info
MAKE THE WORLD
WEAR YOUR COLOURS
2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA
fifa-world-cup.easports.com
PlayStation®3
PlayStation®Portable
PlayStation® Network
© 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS si sigla EA sunt marci comerciale detinute de Electronic Arts Inc. Produs oficial licentiat de FIFA. © Emblema si mascota oficiala ale 2010 FIFA World Cup South Africa™, denumirea FIFA, sigla OLP si trofeul FIFA World Cup sunt marci comerciale detinute de FIFA.
Toate drepturile rezervate. "PlayStation", " " si " ." sunt marci comerciale detinute de Sony Computer Entertainment Inc. Toate produsele sponsorizate, denumirile companiilor, marcile comerciale si siglele acestora sunt proprietatea respectivilor lor detinatori.